MEGJELENIK A PS3!

2007. MÁRCIUS

PLAY!

XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP konzolmagazin

PS3 teszt 40. oldal

MOTORSTORM

PS3 teszt 44. oldal

F1 CHAMPIONSHIP EDITION

RESISTANCE

PS3 teszt 34. oldal

FALL OF MAN

1496 FT

ROGUE GALAXY

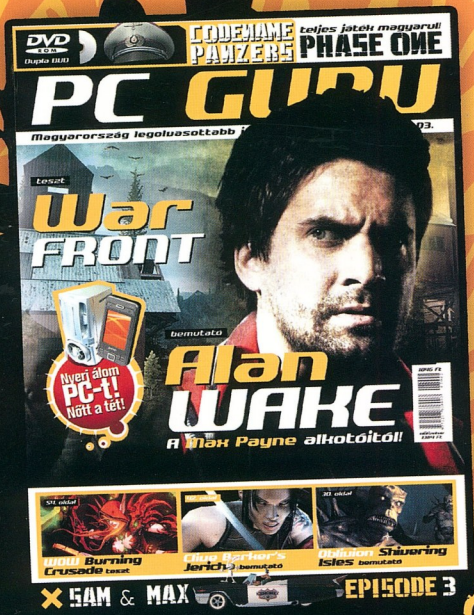
PS2 teszt 60. oldal

CRACKDOWN

XBOX 360 teszt 48. oldal

KERESD

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJÁT!



TELJES JÁTÉK MAGYARUL!

CODENAME PANZERS PHASE ONE

Intro

Sziasztok!

Megérkezett a szerkesztőségünkbe az első PlayStation 3, így ettől a hónaptól kezdve már játéktesteket is olvashattok tőlünk. Első nekifutásra az exkluzív címeknek estünk neki. A Motorstorm, a Resistance és a Forma 1 mind beváltotta a hozzájuk fűzött reményeinket. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a PS3-ban természetesen sokkal több van, mint amit az első generációs játékok prezentálnak, arra azonban bőven elegendők, hogy előrevetítsék a jövőt. Az első lépés tehát megtörtént, és mi tűkön ülve várjuk a következőket, aminek a csúcspontját minden bizonnyal a Metal Gear Solid 4 jelenti majd. Addig meg majd csak kihúzzuk az ősszel megjelenő GTA 4-el!

A PS3 játékok mellett örömmel számolunk be nektek a Rogue Galaxyról és a Crackdownról, ami nem csak ékes anyanyelvünkön beszél, hanem még jó is, így minden X360-tulajnak bátran ajánlhatjuk. Nagyon vártuk, de végül nem érkezett meg a God of War 2 végleges verziója, a beérkezett demó alapján azonban bátran kijelenthetjük, hogy a PS2 korszak legjobb és legszebb akciójátékával lesz dolgunk Teszt a következő számban!
Addig is játsszatok sokat!
Play! Team!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!
A következő Play! április 03-án jelenik meg!

PLAY! team

tartalom

18

spider-man 3

24

PLAY! tartalom 2007. március

03 Intro
08 Frontlines: Fuel of War
11 Blazing Angels Secret Mission
12 Rogue Warrior
12 Driver 76
14 Mercenaries 2
16 Tony Hawk's Downhill Jam
17 GTA Vice City Stories - Manhunt 2
18 Spider-Man 3
19 MotoGP 2007 - Left 4 Dead
20 Hour of Victory
21 Armored Core 4
22 Oblivion: Shivering Isles
24 Forza Motorsport 2
25 Juiced 2 - Crush
26 Star Wars Force Unleashed
27 Unreal Tournament 3
28 Blacksite - Area 51
31 Pletykarovat

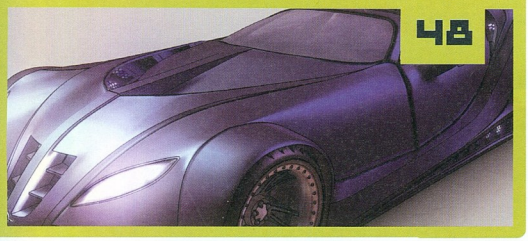
34 Resistance Fall of Man
40 Motorstorm
44 Formula 1 Championship Edition
48 Crackdown
52 Romance of the Three Kingdoms XI

54.

58.

Crackdown

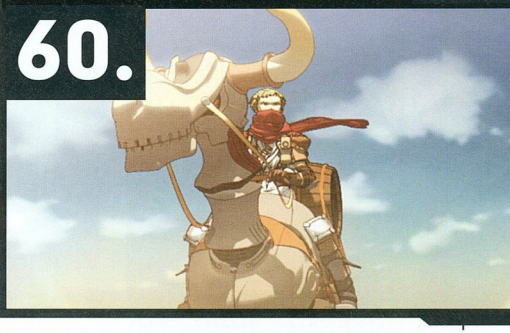
A Microsoftnak remekül sikerült az idei évkezdet, hiszen a Crackdown nagyszerűen sikerült. Igaz, a GTA-hoz sokkal kevesebb köze van, mint hittük, de szép és borzasztó élvezetes lett!



48

rogue galaxy

Az utolsó nagy szerepjáték is befutott végre PS2-re (kisebb lélegzetű, japán tucatjátékokból még lesz pár száz). A Rogue Galaxy összetettsége, hangulata, monumentalitása ugyan nem mérhető mondjuk a Final Fantasy XII-hoz, de sci-fi világa, és szerethető karakterei, no meg az egész jól megvalósított űrutazás miatt így is megszerettük.



60.

44.

54 Ar Tonelico - Melody of Elamia
56 World Snooker Championship 2007
57 World Series of Poker 2007
58 Avatar: Legend of Aang
59 The Shield
60 Rogue Galaxy
66 Ghost Rider
68 Battlestations: Midway
72 Xbox Live Arcade játékok

76 Cheat-rovat
78 Final Fantasy XII tippek
80 Sid Meier's Pirates!
83 Capcom Puzzle World
84 Test Drive Unlimited
86 Dungeon Siege Throne of Agony
88 Metal Slug Anthology
89 Battlezone

90 Interaktív - BUZZ!
92 Konzol legendák - Tetsuya Nomura
94 Platinum játékok

Hello!

Nyakunkon a tavasz, és az idei március izgalmasabbnak igérkezik a szokottnál, hiszen végre nálunk is megjelenik a PlayStation 3. Jövő havi kérdésünk is ehhez kapcsolódik: Nektek mi a véleményetek a PS3-as nyitókínálat játékairól? - véleményeiteket továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

A hónap levele

HD DVD

Szia sztok, Pisti vagyok.
Segítséget szeretnék kérni tőletek. Az E-bayen rendeltem az USA-ból egy HD DVD-lejátszót X360-hoz, ami ha minden igaz, a jövő héten megjön. Ez a lejátszó fog nekem működni rendesen szerintetek? Ha nem, át lehet hangolni esetleg? Egy picit idegesít a dolog, úgyhogy lécci válaszoljatok.
Előre is köszönöm.
Üdv, István

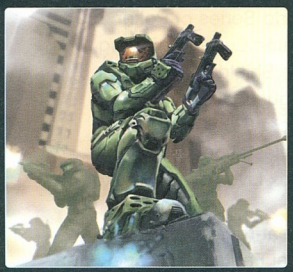
ui.: Az előző számotokban csupa jót írtatok a lejátszóról. Kérlek segítsetek!!!

Szia!
Nyugodj meg, a HD DVD-lejátszód működni fog. A HD DVD-ugyanis egyelőre régiófüggetlen, így a világ bármely táján kiadott lemezt le tudja játszani. Egyetlen problémát a géphez adott hálózati adapter okozhatja. A villás foglalat eleve amerikai, így tuti nem fogod tudni a magyar konnektorba illeszteni, ezért mindenképpen szükséged lesz egy pár ezer forintos átalakítóra.

Mielőtt a gépet áram alá helyezed, nézd meg, hogy a tápon lévő adatok megfelelőek-e. Ha 220-110 V van ráírva, akkor simán használhatod, ha nem (Amerikában 110 Volt a hálózati feszültség), akkor szükséged lesz egy transzformátorra is. Ennek az ára 3 000-6000 forint között van, de az az érzésem, hogy erre nem lesz szükséged!

Nyeremények

Csáó!
Beküldtem az SMS-eket az Xbox 360 nyereményjátékra (Viasat 3), és az egyik kérdés az volt, hogy a 360 le tud-e játszani xboxos játékokat, és a jó válasz az volt, hogy csak frissítésekkel (erre kétszer válaszoltam rosszul, és elég drága egy SMS)! Szeretném tudni, hogy ez így van- e vagy nem. Amúgy fasza a magazin jól nyomjátok!!!
Erőt és egészséget kíván:
PicziAduczika



Csá! Az Xbox 360 tényleg le tud játszani Xboxos játékokat. Alaphelyzetben a gyári winchesteren a Halo, a Halo 2 és a Fable frissítése van fent, a többit tényleg neked kell letöltened. A frissítésnek több módja van. A legegyszerűbb, ha beteszed a játékot, és az elindulás előtt a gép automatikusan leszedi a frissítéseket (persze csak, ha online vagy). A másik megoldás, hogy felmész az Xbox hivatalos honlapjára (www.xbox.com), és onnan letöltöd a frissítéseket tartalmazó csomagot, amit CD-re kiírva lefuttathatsz az Xbox 360-on. A futtatás után a frissítések a vinyóra kerülnek, és a támogatott játékok innentől kezdve gond nélkül elindulnak majd

Elégedettség

Mélyen tisztelt Szerkesztőség!
E havi kérdésetekre: érdekességként elolvasom az Xbox 360-as cikkeket is, de az igazat megvallva valszeg sosem fogok venni, mivel a kezdetektől PlayStation-megszállott vagyok, és pontosan a PS3-ra megjelenő exkluzív játékok miatt fogom inkább azt választani! Tehát amíg nem megy a PS3 kárára, addig nem zavar az Xbox 360 az újságban! Sajnálattal tapasztaltam, hogy nincs DVD! Miért! MIÉÉÉRT!!! A Sony nem engedi, hogy a konkurens konzol demóit nézegessem. Igaz? Pedig ha a DVD miatt még drágább lenne, a Ti csúcsminőségű újságotokat akkor is megvenném! További sok sikert!
Maximális tisztelettel: Tóbi

A lapváltásának voltak, akik örültek, és voltak, akik nem annyira. Hála istennek ez utóbbiakból jóval kevesebb volt. Köszönjük a negatív kritikákat is. Mint ahogy írtam megpróbálunk olyan újságot készíteni, ahol egyik platform sem megy a másik rovására. Reméljük, ez sikerült. A DVD-t azért hagytuk el, mert nem tudtunk rá olyan exkluzív tartalmakat feltenni, amit igazán értékesnek éreztünk volna. Ezért döntöttünk úgy, hogy elhagyjuk, és az így megspórolt pénzt az oldalszám növelésére és egy új platform bevezetésére fordítjuk!

Kavarás

Szisztok, baromi jó az újság! Azt szeretném kérdezni, hogy miért nem értékeltek százalékkal minden játékot. És most a plusz tizenöt oldalnak hála írjatok sok mindent a Xbox 360-ról és a Gears of Warról meg a Lost Planetről. Köszi
Ádám

Szia!
Hohó, mi százalékban értékelünk! Lehet, hogy nem a Playt olvasod? Szerintem téged a kategóriák egytől tízig való pontozása zavart meg. Mindegy, fogd fel azokat is százaléknak. Az Xboxról és a nagyobb címekről mindent megtudhatsz majd. Igyekszünk úgy kialakítani a lap szerkezetét, hogy mindenkit kiszolgáljunk, legyen az PS2-, PS3-, PSP- vagy éppen X360-rajongó! Ja, köszi a dicsérő szavakat!

www.chiponline.hu

CHIP ONLINE hu

IF

PC GURU
LANTRYFREE
LAN amíg bírjuk...

Elérkezett a TE időd!

Szállj be TE is a csapatba!

Mérd össze tudásod a **PC GURU** szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!

Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)

Időpont:
2007. március 17. (szombat)
18:00-tól, amíg bírjuk...

INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ KAOS
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Kredenc

A HÁBORÚ ÜZEMANYAGA

Lövöldözős játékban vannak jó szólista címek, és vannak jó többjátékos módot tartalmazók. Olyan, amely egyben kínálná a kettőt, nincs. Multiban vagy mindenféle pontok elfoglalásáért rohangálsz, vagy elfogadod a csapat által rád testált szerepet („kell egy doki"), egyjátékos módban pedig az MI által terelt figurák ellen küzdesz, meghalsz és visszatöltesz, újra és újra. Nagyjából ez az alapgondolat húzódik meg a Frontlines: Fuel of War mögött, legalábbis a fejlesztők megfogalmazása szerint – tervük tehát az, hogy megteremtsék azt a játékot, mely egyszerre élvezetes szólóban és multiban is. Ha nagyon „el akarunk szállni", azt is mondhatjuk: a Frontlines maga alá akar gyűrni olyan címeket, mint a Battlefield, a GRAW, az Unreal Tournament, a Quake Wars vagy a Call of Duty. Hogy sikerül-e, meglátjuk, az alábbiakban mindenesetre megpróbálunk közelebb kerülni a válaszhoz.

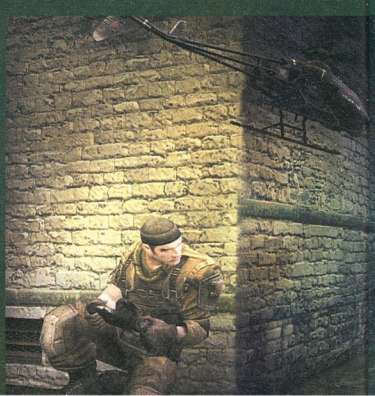
HA ÜRES A TANK, JÖN A TANK...

A fiúk már a DC-vel is megmutatták, hogy a modern hadviselés izgatja őket, és jelen munkájukban egy lépéssel továbbmennek. 24 évet pörgettek előre az időben, amikor az évtizedek óta húzódó energiaválság gyújtópontjához ér: a természetes készletek fogytával az azokat birtokló államok megpróbálják védeni tulajdonukat, emiatt a „szomjazók" fegyvert ragadva próbálják megszerezni az üzemanyagot. Az apró villongások hamar világháborúba torkollnak, és kialakul a két fő szövetség: a Western Coalition (USA/EU) és a Red Star Alliance (Oroszország és Kína vezetésével). A Kaos hangsúlyozza, hogy nem sci-firől van szó, hanem extrapolálásról, azaz a „mi történne, ha?" kérdésre válaszolnak, így például a mai, illetve a jelenleg fejlesztés és/vagy tesztelés alatt álló következő generációs fegyverzet és felszerelés kerül be a játékba.

Abbahagyhatjuk a tüzelést, hátulról némileg nagyobb tűzerő érkezik

*Bár végső döntés még nem született, elképzelhető, hogy a PS3-as és Xbox 360-as játékosok ebben a programban végre egymással is játszhatnak.

Ha már emlegettünk műzsákat, a srácok a játék - a világ nyolc háborús hadszíntérén átívelő - szólómódját úgy jellemezték: a CoD intenzitása egy nemlineáris világban. Magyarán elhagyják a szkriptelést, nem lesznek olyan mókák, hogy befordulsz egy sarkon és a program „bekapcsol" egy mesterlövészt. Lesz persze egy start- és egy célpont, a kettő között viszont a háború – évégből az elvégzendő feladatok is - szabadon megvívható: több alternatív küldetés közül bökhetsz arra, amelyik szimpatikusabb, és úgy oldod meg, ahogy akarod, nincsenek megkötések; lopakodhatsz, háztetőkön osonva és távolról vadászva, vagy szemtől szembe, erővel nyomulva. Sőt, az is rajtad áll, hogy egyedül törsz előre, vagy kihasználod a melléd beosztott csapattársak segítségét. Ebbe a módba egy évet öltek a fejlesztők, hogy az MI is úgy használja a környezetet, mint a játékos. Nem sajnálták rá az erőt: a mesterséges intelligenciát négyfős team csiszolja, köztük van Chris Journey is a Relic csapatából (legutóbbi játékuk, a Company of Heroes sok díjat is nyert



Hát a parancs megjött: irány a rúd, és kezdődjön a tánc!

KATONÁK

Mint a cikkben említettem, két elemből lehet tetszés szerint összekombinálni katonádat.

FEGYVERNEMEK

Assault: Általános támadó, karabéllyal, gránátvetővel és gránáttal.

Heavy Assault: A nehézfegyverzet kezelője.

Sniper: A klasszikus „kempelő", az alap teleszkópos puska mellett aknákkal is rendelkezik.

Antitank: Rakétavetővel és taposóaknákkal indul a járművek ellen.

Special Ops: A kommandós hangtompítós fegyverekkel és füstgránátokkal van felszerelve.

Close Combat: Közelharcos, puskával és késsel.

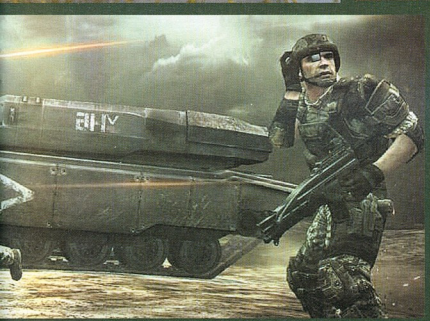
SZAKTERÜLET

Drone Tech: A távirányítású robotok kezelője, oldalanként más-más erővel: a nyugatiak a csendes high-tech jegyében, míg a keletiek a masszív rombolásra építenek.

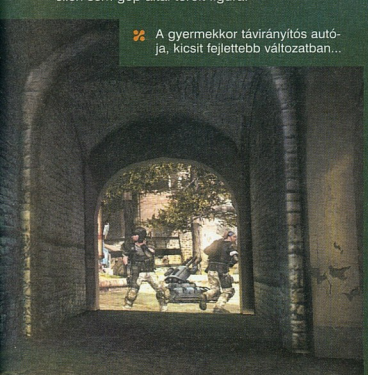
Airstrike: Ő tud légi támogatást kérni, egyre komolyabbakat, második szinttől egy repülőgép-anyahajó teljes állományát mozgósítja, harmadiktól kazettás illetve a keletiek esetében benzinbombákat lehet hinteni.

Ground Tech: A csatamező mindese: gyógyítás, javítás, véderő telepítése. Egy adrenalininjekció a szívbe, és a halott feltámad – az élő viszont eltávozik...

Countermeasures: Védekező egység, ellencsapásként a befutó robotokat (vagy fél városokat) EMP-rakétával ártalmatlanítja; sőt, a légi csapások ellen is van az ellenlépése...

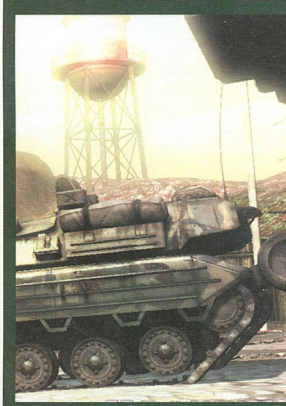


a mesterséges IQ miatt), plusz egy ötfős animációs brigád, soraiban a F.E.A.R. hasonló funkcióit jegyző Andy Granttal. Az ellenség figyeli pozíciónkat, taktikánkat, mozgásunkat, és megpróbálja megfelelően lereagálni: fedezékbe húzódik, bekerít, pozíciót keres a támadásra, visszavonul, segítséget hív, csakúgy, mint cimborái-nk. A cél az, hogy úgy érezd: a szólómódban is egy multihent közepén vagy, a bajtársak és az ellen sem gép által terelt figura.



A gyermekkor távirányítós autója, kicsit fejlettebb változatban...

Jópofa momentum, hogy a kampány kommentálását egy, az osztagodhoz csatlakozott haditudósító végzi, aki egy-egy etap végén összefoglalja az eseményeket a tévétársaságnak. Menet közben is sok dialógus lesz, főleg a csendesebb pillanatok „kibélelésére", no meg, hogy jobban kötődj embereidhez, akik sztorizgatnak, ha a szitu megengedi. Ebben egyébként újabb legendás név segíti a „káosz fiait": Austin Grossman, akinek portfoliójában olyan címeket találunk, mint: a Thief, az Undying, a Deus Ex vagy a System Shock. Sajnos a fejlesztési idő rövidsége és a cucc összetettsége miatt a szólista kampány csak a Nyugati Koalíció színeiben enged minket kibontakozni, bár a tervek elkészültek a másik fél misszióiról is - legalább van miből építkezni a folytatásban...



SOKSZEREPLŐS, ROBOTOS, SZOCIÁLIS

Multiban a srácok kezében ott volt egy aduász: a közösség. Az a közösség, mely a Desert Combat hegesztésében is segítette őket. Mostanában nem nagy divat előre kikérni azok véleményét, akik igazából tolják majd a cuccokat – a Kaos viszont e véleményekre kezdte felépíteni a többjátékos módot, melyben a tervek szerint tíz hatalmas és változatos pálya kap helyet, mindegyiken más-más feladatot kell

A JÖVŐ URAI?

A cikkben a körítésről nem sok szó esett, de ezt egy szóban elintézhetjük: UE3. A fiúk az új Unreal-motort megfejelték egy „rombolás-alrendszerrel", azaz szólista módban a környezet teljesen elpusztítható, multiban pedig adott stratégiai pontokat lehet majd eltüntetni látványos módon.

Hiába a tűzerő, ha a ravasz katona oldalról lopakodva tud gránátozni

megoldanunk, méghozzá 32 fővel. Az egész összességében a srácok korábbi munkáira, a DC-re és a Battlefield 2-re hajaz, a nagy kedvencek minden bizonnyal az automata, távirányítású robotok lesznek, melyek igen komoly tűzerőt fognak képviselni (emiatt aztán egyrészt lesz egy türelmi idő, amit ki kell várnod, hogy új „játékszert" indíthass, másrészt kontroll nélkül a robotok lélektelen és védtelen ócskavassá válnak). Rajtuk kívül mintegy 60-féle fegyver és jármű – tankok, helikopterek, szárazföldi készségek – segítik a harcot. Fontos, hogy a legtöbb esetben komoly szükség lesz a csapatmunkára, azaz például az egyik játékos feladata lesz a célpont bemérése, a másiké a kilövés.

Szintén közösségi óhajra karaktered felépítése többrétegű lesz, tehát az „orvos vagy, ezért egy pisztolyt meg egy injekciós tűt kapsz" felállást el lehet felejteni; ki kell választanod egy fegyvernemet, mely meghatározza, milyen készségeket kezelhetsz, és egy szakterületet, amiben segítheted csapatodat (lásd külön). Ha az eliminálásokért és a feladatok teljesítéséért kapott pontok elérnek egy adott értéket, utóbbiban szintet lépsz, így több képesség birtokába jutsz. Mindez azt jelenti, hogy - az előbbi példánál maradva - akár egy „tankelhárító doki" is kiképezhető, ha úgy akarod. Itt az egy küldetésben megszerzett besorolások a meccs végén nulláződnak, így mindenki egyenlő feltételekkel állhat majd neki az új feladatoknak.

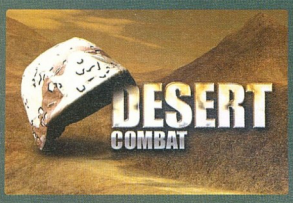
Noha van bőven riválisa, a Frontlines így is az év egyik legnépszerűbb multis FPS-e lehet!

És még egy szó a közösségről: nem meglepő módon – tekintve ugye a srácok előéletét – a játék abszolút „mod-központú" lesz, sőt, a legismertebb moddercsapatok már a megjelenés előtt megkapják az alapkészletet, amellyel megkezdhetik a munkát, ami nagyban megnövelheti a cucc élettartamát. Nagyon reméljük, hogy ezek valamilyen módon konzolon is elérhetőek lesznek...

Gondolom, a fentiekből is kiderült, hogy a kiadó is hatalmas potenciált lát a készülő FFoW-ben, hiszen a legjobb erőit rendelte a srácok mellé, támogatásul, ők pedig a legnagyobb erőhöz fordultak: a közösséghez, amelynek nemrég még ők is tagjai voltak. A játék tehát igazi „szerelemgyereknek" tűnik, ami számomra a leginkább biztató elem a felsoroltakon kívül. Ha valóban sikerült megtalálni a felvezetőben említett ellenfelek gyenge pontjait, győztesen kerülhet ki a csapat a kegyeinkért folytatott harcból.

TRAUMA, KÁOSZ, FRONTVONAL

2003-ban három New York-i srác, Frank DeLise, Brian Holinka és Tim Brophy megalapította a Trauma stúdiót, hogy elkészítsen egy ingyenes modot a Battlefield 1942-höz. A Desert Combat nevet viselő cucc az Öböl-háború eseményeit dolgozta fel - és elhasalt tőle a világ. Kis túlzással azt is mondhatjuk, sok elemében túlmutatott az alapjátékon, melyet a DICE nem is hagyott annyiban: 2004. szeptember 1-én felvásárolta a csapatot, és hozzácsapta a Battlefield 2 fejlesztő teamhez. Közben már zajlott az EA-akvizíció is – a sztori vége az lett, hogy 2005 júniusában megszüntették a Traumát. Persze ez kölcsönös volt, a srácok sem akartak a mamutkiadó mókuskerekébe beszállni, és Los Angelesbe vagy ne adj' isten Svédországba költözni. Ezért aztán kiléptek, és elfogadva a THQ ajánlatát, mely a kiadó keretein belüli függetlenséget ígért nekik, 2006 januárjában létrehozták a Kaos Studiost.



INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT ROMANIA
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

BLAZING ANGELS: Secret Missions

TITKOS FEGYVEREK

írta: Infidel

Az eredeti Blazing Angels egy témájában meglehetősen realisztikus, kezelhetőségében viszont a játéktermeket idéző világháborús akciójáték volt X360-on, vadászgépekkel és bombázókkal a főszerepben. Azon túl, hogy ennek átirata nemsokára megjelenik PS3-ra is, a Ubisoft nemrég bejelentette a folytatást, egyelőre csak a Microsoft konzoljára. A Secret Missions már elrugaszkodik a valóságtól, hiszen prototípusokat fogunk repülni, azokat meg kísérleti stádiumban levő fegyverekkel aggathatjuk tele, például az igazit vagy húsz évvel megelőző távirányítható rakétákkal. A küldetések megint az egész földbolygót behálózzák, Párizstól Rómáig, Kairótól Moszkváig fogjuk majd a szintén új felszerelésekkel küzdő nácikat leszedni az égboltról – ráadásul ezúttal igen változó küldetésekben. Eső, hóförgeteg vagy éppen iszonyatos köd nehezíti majd életünket, néha teljes sötétségben kell „lopakodnunk", máskor meg több száz fős ütközetekben bizonyíthatjuk be tudásunkat. A maradék újításokat multiplayerre kapjuk: kooperatív és repülőrajok közti küzdelmeket is választhatunk, és lesz egy játékmód, ahol két nyolcfős csapat próbálhatja meg lebombázni a másik bázisát.

Új fegyverek, repülők, és pályák – és ennyi....

A keresőfényektől célszerű óvakodni

PS2 TOPLISTA

ANGLIA 07.02.10-07.02.17

AVATAR: LEGEND OF AANG
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: THQ
PLAY! értékelés — 50%

FIFA 07
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY! értékelés — 95%

NEED FOR SPEED CARBON
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY! értékelés — 84%

PRO EVOLUTION SOCCER 6
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI TYO
PLAY! értékelés — 95%

OKAMI
KIADÓ: CAPCOM
FEJLESZTŐ: CLOVER
PLAY! értékelés — 97%

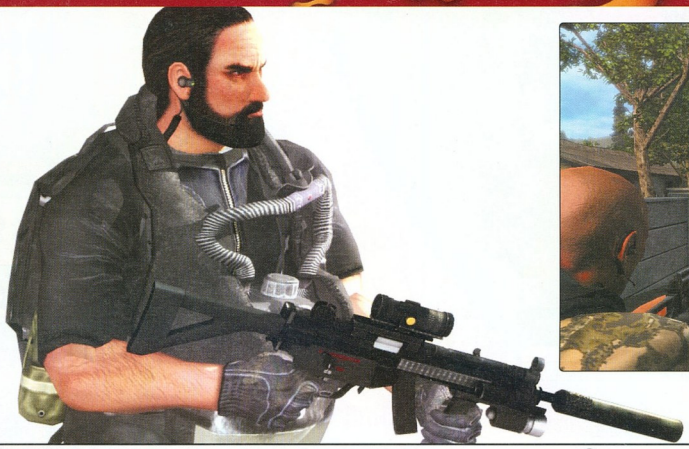
WWE SMACKDOWN VS RAW
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: YUKE'S
PLAY! értékelés — --%

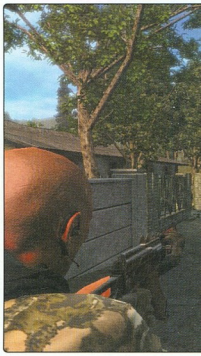
LEGO STAR WARS 2
KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TT GAMES
PLAY! értékelés — 86%

SIMS 2 PETS
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: MAXIS
PLAY! értékelés — 63%

BUZZ! BIG QUIZ
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY LONDON
PLAY! értékelés — 65%

NARUTO ULTIMATE NINJA
KIADÓ: NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ: CYBERCONNECT2
PLAY! értékelés — 78%





PLAY!

INFO

KIADÓ BETHESDA
FEJLESZTŐ ZOMBIE
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Kredenc

ROGUE Warrior

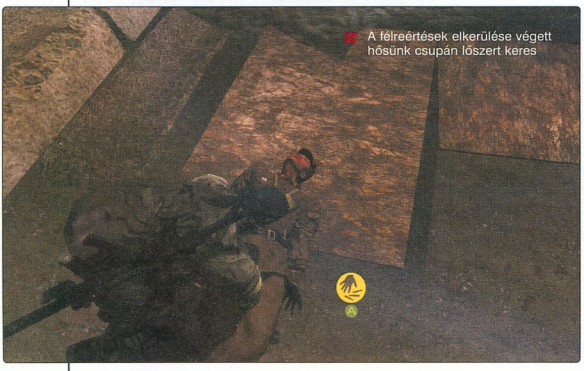
AZ ELIT KOMMANDÓ LEGJAVA

Számtalan játék van, mely modern, valós harci szituációkat kínál, a játékosok számára leginkább a Tom Clancy nevével fémjelzett címek ugranak be. Nos, a Bethesda és a Zombie ennek megváltoztatásán mesterkedik. Erre megtalálták a megfelelő embert Richard Marcinko személyében, aki a világ egyik legismertebb kommandós szakértője és hadfija, könyvei idehaza is igen népszerűek.

A sztorit tehát ő írja, mégpedig a legaktuálisabb politikai események alapján. A Marcinko vezette négytagú SEAL kommandónak egy észak-koreai tengeralattjáró-bázisra kell behatolnia, hogy az ország nukleáris kapacitásáról információt gyűjtsön. Eközben azonban az állam hadserege totális támadást indít Dél-Korea ellen, a kirobbanó háború miatt a csapat magára marad, és egyedül kell kivergődnie az ellenséges területről.

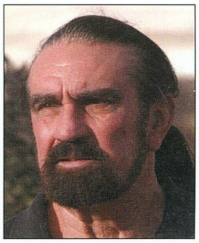
A játék legfontosabb jellemzője, hogy a fejlesztők el akarják kerülni a „megvezetést", azaz az események szigorú szkriptelését. A SEAL elit csapat vezetőjeként rögtönöznöd kell, kihasználva az adott helyzetet. A pályák nagyok, leküzdésükre több, akár három-négy lehetőség is kínálkozik, rajtad áll, melyiket választod. Ennek megfelelően szabható testre a mechanizmus többi eleme is: játszhatsz belső vagy külső nézetben, és vagy csapatalapú taktikai stílusban, a bajtársakat egyszerű, helyzetérzékeny parancsokkal kommandírozva, vagy akciósan, erővel törve utat, ilyenkor a többiek fedező tűzzel segítenek. Persze azért észnél kell lenni, mert az Észak-Korea rendelkezik a világ legnagyobb kommandós kontingensével, képzett lesz tehát az ellenség, ha egy járőrt eliminálsz, számíthatsz rá, hogy az elnémult rádió odacsalja a helyszínt jól ismerő, áldz komáit. A legjobb az egészben az, hogy mindhárom kollégád szerepét kooperatív módban átveheti egy-egy haverod, és ha aztán kiszállnak a buliból, az MI visszaveszi az adott hadfi irányítását.

Még ennél is izgalmasabb lesz a többjátékos mód. A fejlesztők kitaláltak egy új rendszert, melyet illő sze-



A félreértések elkerülése végett hősünk csupán lőszert keres

AZ IGAZI ROGUE WARRIOR



Az 1940-ben született Richard „Dick" Marcinko az USA legelismertebb kommandós szakértője. 1980-ban, az iráni amerikai követség elleni sikertelen túszmentő akció után létrehozta, kiképezte és vezette a SEAL Team SIX csapatot, mely a Haditengerészet legelitebb antiterrorista kommandója lett (ez a gárda szerepel a Counter-Strike-ban is). Eredményességét látva megbízták egy szuperelit egység, a Red Cell létrehozásával; ez afféle „piszkos tizenkettő" volt, a legjobban védett objektumok ellen vetették be őket, de tesztelniük kellett az USA védett bázisainak biztonságát is – és gyakorlatilag akadály nélkül foglalták el az elnöki különgépet, az Air Force One-t... Tapasztalatait önéletrajzi és fikciós művekben írta meg (társszerzője John Weisman); legnépszerűbb regénye a Rogue Warrior és a Red Cell, melyekkel alaposan kivívta korábbi munkaadói haragját is.

Korea, este nyolc, és a hajam még mindig tökéletes...

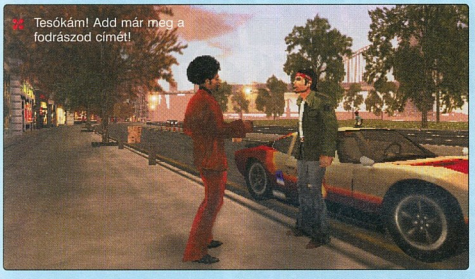
rénységgel Zombie Tile System (ZTS) névre kereszteltek el. Ennek lényege, hogy nem lesznek előre letárolt pályák, így nem lehet megjegyezni a „kempelő" pontokat és egyéb jó helyeket. Amikor játékot indítasz, a program három részre osztja a terepet, a két szembenálló fél választ egy-egy „építőkocka-készletet", a középső területet a játék véletlenszerűen építi fel. Például, ha a bandád mesterlövészetben jó, nyilván síkságot fogsz preferálni, míg ellenfeled magas objektumokat tartalmazó garnitúrával „válaszol", középre a gép meg besorsolhat egy labirintusszerű bázis, vagy mondjuk egy ködös mocsarat.

Hogy a hangulat megfelelő legyen, arról két elem gondoskodik: egyrészt az Unreal 3 motor, és ezzel már ugye el is intéztük a vizuális aspektust, másrészről maga Marcinko, ugyanis ő és volt bajtársai szolgáltatják a szinkronhangokat, így autentikus és – aki ismeri a stílusát – vérbő, humoros, néhol vaskos kommentárokra számíthatunk.

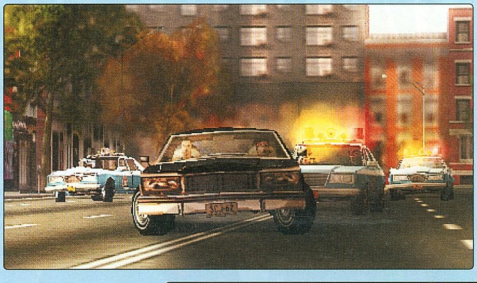
A fejlesztő és a kiadó bevallottan szeretné felrázni a modern katonai akciójátékok műfaját, és erre, tekintve egyrészt a Zombie korábbi tapasztalatait, másrészt a kőkemény kommandós valós ismereteit, plusz a friss ötleteket, igen jó esély mutatkozik.

DRIVER 76

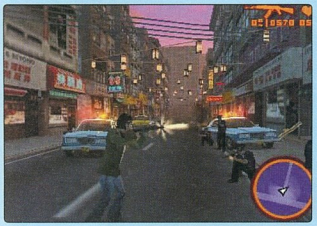
AZOK A CSODÁS '70-ES ÉVEK



Tesókám! Add már meg a fodrászod címét!

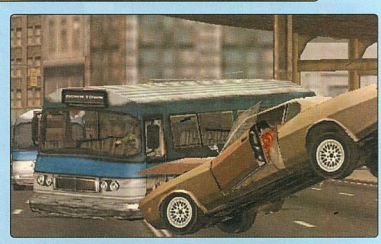


A Ubisoft ugyan tavaly megvette – a fejlesztőkkel, a Reflections gárdájával együtt – a Driver-széria jogait a rossz anyagi helyzebe jutott Ataritól, ám egészen mostanáig nem jelentettek be új részeket. Eddig legalábbis, hiszen nemrég világgá kürtölték, hogy ismét visszatérhetünk a hetvenes évekbe.



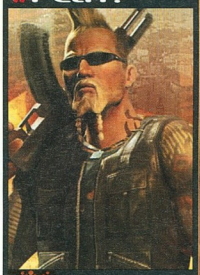
Az új Driver 76 azonban nem egy nextgen alkotás lesz, mint azt – talán nem egyedül – vártuk, hanem kifejezetten egy PSP-re készített program. Két évvel járunk az előző epizód, a PS2-es Parallel Lines eseményei előtt – éppen ezért új lesz a főhős, ám ismerősek lesznek a haverok, no és persze a környezet is, hiszen ezúttal is New York, illetve azon belül Manhattan leszámokfutásunk helyszíne. Összesen 27 küldetést kapunk, plusz mindenféle mellékes missziókat, ahol pénzt lehet gyűjteni – azokat meg a kedvenc verdáink tuningolására lehet elkölteni. Ehhez vegyük hozzá a négy multimódot és a netről letölthető különleges festéseket – a Driver 76 alkotói tényleg mindent bevetnek a siker érdekében! Reméljük, hogy a játékmenet is jó lesz...

Gyalogos lövöldözés most is lesz, de szerencsére szigorúan limitált mennyiségben!



PLAY!

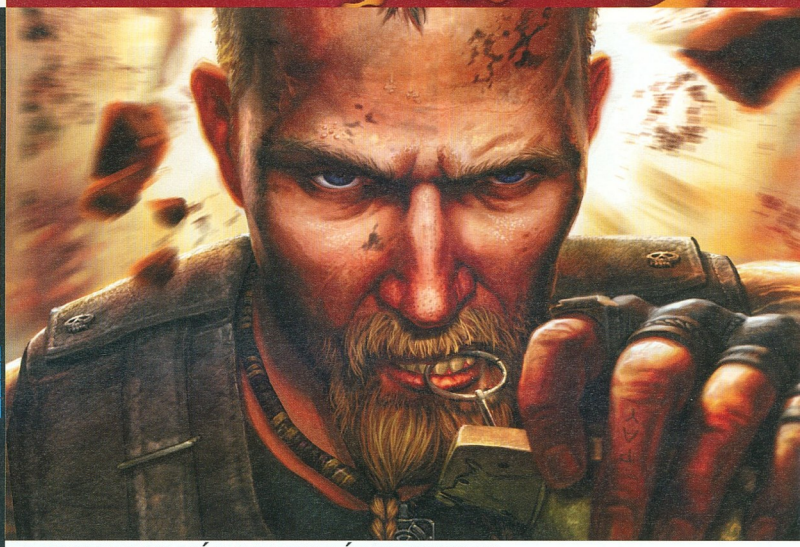
KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ SUMO DIGITAL
PLATFORM PSP
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ PANDEMIC
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007 IV. NEGYEDÉV

írta: Infidel



A ZSOLDOSOK MÁR VENEZUELÁBAN VANNAK

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™

Az első Mercenaries egy meglepően jó játék volt, ráadásul a pénztáraknál is hihetetlenül jól teljesített: 2005 legjobban fogyó eredeti – azaz előző részek, hivatalos licensz nélküli – játéka lett. Nem véletlen, hogy a Pandemicnél azonnal nekikezdtek a folytatásnak, ám, mivel, mint ők mondják, a jó munkához idő kell, az csak az év vége körül fog megjelenni. Kiadónak sok tárgyalás és válogatás (minden nagy cég jelentkezett e megtisztelő címért) után végül az EA-t sikerült megnyerni.

A World in Flames Venezuelában fog játszódni, ami ismét egy rendkívül változatos vidéket fog biztosítani a pusztításra: lesznek óriási városok és kisebb falvak; hegyek és egy tengerpart, valamint őserdők, sivatagos részek és minden, ami e két véglet között lehetséges. Ezúttal nem egyszeri felbérelt zsoldosként vethetjük be magunkat az eseményekbe, hanem egy teljes zsoldoscsapat vezetőjét fogjuk alakítani, mégpedig az előző részből ismert, agyontetovált svéd kommandóst, Matias Nilssont (lehet, hogy más

PLAY!
A különféle harci járművek mellett olyan eszközeink is lesznek, mint egy traktor, egy halászcsónak, vagy éppen a halálos szagú szemétszállító.

Azok a csodálatos férfiak az ő repülő masinákkal...

A zsoldos-olimpián a gerenda-gyakorlat kicsit nehezített formában kerül megrendezésre

irányítható karakterek is lesznek, de az első rész másik két hőse biztosan nem tér viszsza). Bármilyen bevetésre is megyünk, tetszésünk szerint választhatunk magunknak egy vagy két speciális feladatokra kiképezett segítőt, akiket szabadon lehet majd felfegyverezni (és talán fejleszteni is). Ezúttal is öt frakció keresi majd szolgálatainkat: a drogmaffiától kezdve a venezuelai kormányon át az olajszagra gyűlő amerikaiakig mindenki azt szeretné, ha mi végeznénk el neki a piszkos munkát.

A pénz a világ rugója, a pénz a világ megrontója és a háború igazi indítéka

Az pedig tényleg piszkos lesz, hiszen most is a pusztítás lesz a középpontban. Fegyverek és harci járművek tucatjait lehet majd bevetni, és rendelhetünk majd támogatást a bázisunkról is (ehhez persze pénz kell, így néhány olajkutat privatizálnunk kell majd…).

A fejlesztők egy érdekes megoldásként szimulálták a tűz terjedését, így a robbanások nem csak egy pár pillanatig látható fényorgiával jutalmaznak minket, de lehet, hogy egy méretesebb pukkanás következtében leég majd egy fél falu, vagy pár hektárnyi erdő – ez utóbbi megoldás például kifejezetten hasznos, ha leszállópályát szeretnénk gyártani a helikopterünknek. További javulás az első részhez képest, hogy hőseink tudnak majd úszni – emlékezetes, ahogy az eredetiben übertápos, háborúkat egymagukban is könnyedén eldöntő katonáink azonnal beadták a kulcsot, mikor vízbe pottyantak. Ha ez a megnövekedett mozgásszabadság még mindig nem lenne elég, Matias rendelkezik egy univerzálisan használható csáklyával is, amely kitűnően használható arra, hogy felkapaszkodjunk a magasba (mondjuk olajfúrótornyok tetejére, vagy felhőkarcolókra), vagy éppen, hogy messziről tapadjunk rá gyanútlanul haladó járművekre…

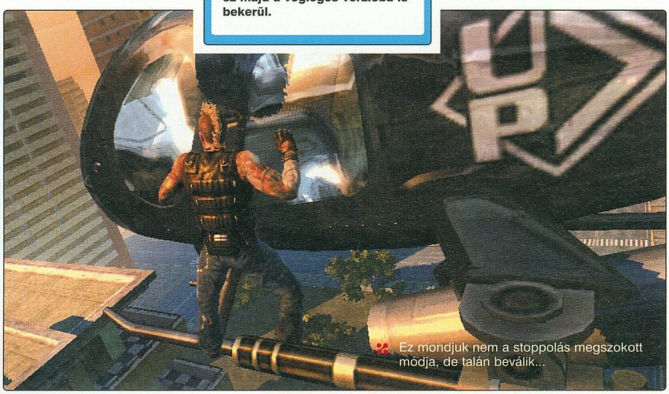
Tetkó

MERCS2.COM

A Mercenaries 2 fejlesztői igencsak vidám arcok, akik igencsak szeretik a rajongóikat. A játék hivatalos weboldalán sűrűn hirdetnek meg mindenféle versenyeket, és a legutóbbinak már komoly jutalma is volt. A feladat az volt, hogy egy tetoválást kellett tervezni a játék amúgy is agyonrajzolt főhősének, Matias Nilssonnak. A végső győztes sajnos nem a fent látható igen vidám, és szerintünk aranyérmet érdemlő pályamű lett, hanem egy meglehetősen klisés, rózsákkal bőségesen feldíszített kard. Ez olyannyira elnyerte a fejlesztők tetszését, hogy ez majd a végleges verzióba is bekerül.

A fejlesztők azonban nem a fentiekre, vagy a világbajnok, töltögetés nélkül, ám realisztikus fizikával működő grafikai motorra büszkék (azt külön kiemelték, hogy a képeken még sehol nem a végleges textúrák feszülnek, így azon a téren hihetetlen átalakulások lesznek még), hanem az online, konkrétan a kooperatív lehetőségekre.

Két játékos játszhat majd együtt, és ezzel bizony alaposan kiteljesednek majd a használható taktikák – helikopterrel szállítgathatjuk, vagy éppen fedezhetjük egymást, elterelhetjük az ellenfelek figyelmét, vagy éppen a magasból helyzetjelentést adhatunk haverunknak. Az E3-on volt szerencsénk ezt élőben látni, és bizony már akkor, a negyedkész verzióval is csupa élvezet volt együtt taktikázni, kommandózni. Megjelenés ősszel, szerintünk X360-ra is.



Ez mondjuk nem a stoppolás megszokott módja, de talán beválik...

PLAY!

INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ TOYS FOR BOB
PLATFORM PS2, PSP
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

írta: Infidel

TONY HAWK'S Downhill Jam

SSX GÖRDESZKÁN

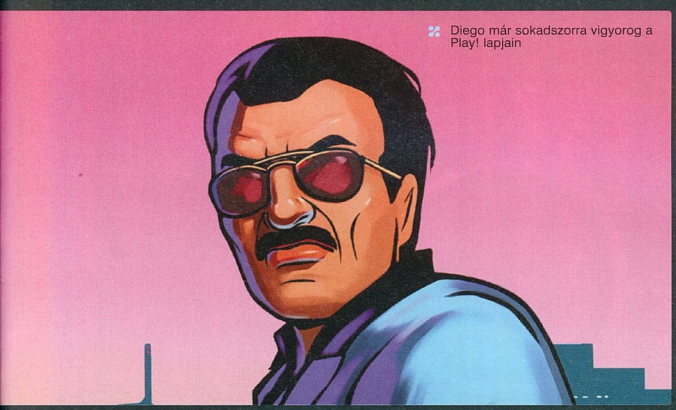
Egyelőre nem tudni, hogy a következő igazi Tony Hawk-játék készül-e még PS2-re (mi, mondjuk, alaposan meg lennénk lepve, ha kimaradna…), de az biztos, hogy a híres deszkás így is tiszteletét teszi az öregecske gépen. A nemrég bejelentett – Wiire már megjelent, ott a kontroller mozgatásával lehetett kanyarodni – Downhill Jam tulajdonképpen egy versenyjáték lett, közel sem a trükközés van a középpontban. Amolyan SSX-módra, itt az ugrások, grindelések, kombózások csak a pontszámot növelik, illetve turbózási lehetőséget biztosítanak. Természetesen a rendszer jócskán le lesz egyszerűsítve, nem lesz az alap Tony Hawkok-ból megszokott revert és manual mozgás, így a trükköket nem nagyon lehet majd összefűzni – leszámítva persze azokat az időlassítást adó helyszíneket, ahol bőven lesz idő idétlenkedni a levegőben. Kilenc deszkással és nyolc helyszínen próbálhatunk majd szerencsét, az egyjátékos-mód pedig összesen 90 versenyből fog állni. A játék nem néz ki valami extrém-jól, de várhatóan ezért kárpótol majd – legalább részben – a folyamatos képfrissítés, a meganyi multiplayer-játékmód, illetve a negyven számból álló soundtrack, olyan előadókkal, mint az Iron Maiden, a Public Enemy vagy a Motörhead.

Rumcájsznak egy figura közben még a kamerába is volt ideje pózolnia

GTA Vice City Stories

A VÁROS, AMI SZINTÉN NEM ALSZIK

Bár annak idején a Rockstar letette a nagy esküt, hogy a második PSP-s GTA nem kerül át a nagytestvér konzolra, valószínűleg senkit nem lep meg, hogy erre mégiscsak sor kerül. Ráadásul nem is várt sokáig a cég, Európában ugyanis már március 9-én a boltokban lesz a Vice City Stories. Aki esetleg kimaradt volna a PSP-s verzióból, az biztos örül ennek, hiszen a VCS egy hihetetlenül hangulatos GTA volt, melyben egy 28 éves ex-katonával, Victor Vance-szal kellett akcióznunk. A játékmenetet tekintve a legnagyobb újítás az, hogy a rivális bandáktól elfoglalt épületekben mindenféle sötét vállalkozásokat működtethettük. A mellékküldetések minden eddiginél változatosabbak, a szokásos taxizás, mentőzés és hasonlók mellett mentőhelikopterezhetünk, őrizhetjük a strandot, és turistákat vihetünk városnézőbe. A PS2-es verzió néhány új járművet és fegyvert fog bónuszként tartalmazni.



Diego már sokadszorra vigyorog a Play! lapjain

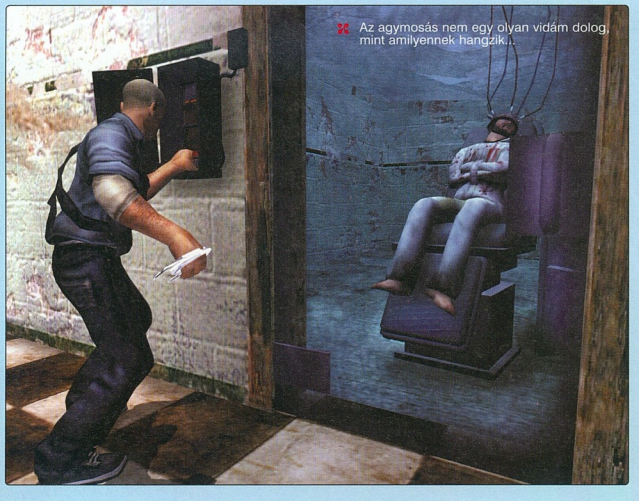
PLAY!

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZTŐ ROCKSTAR LEEDS
PLATFORM PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

MANhunt 2

KÉSZÍTHETJÜK A NEJLONZACSKÓT

Úgy látszik az első rész által keltett hatalmas felháborodás-hullám nem volt elég a Rockstarnak, így gőzerővel dolgoznak egy még több brutalitással, még több vérrel, még több kínzással teli folytatáson. Az egyelőre alcím nélkül futó Manhunt 2 teljesen új területre visz minket, méghozzá a sorozathoz méltóan egy agymosást kutató gátlástalan doktorhoz, illetve annak egy szerencsétlen pácienséhez. Doktor Whyte lesz a kedves mentorunk, urunk és parancsolónk, nekünk meg mindig azt kell tennünk (értsd: megölnünk), akit a doki kiszemelt célpontunknak. A játékmenet nem változik sokat: lopakodás és sunyi gyilkosságok lesznek most is a főszerepben, utóbbiak pedig lehetőleg még brutálisabbak, véresebbek lesznek. Csak felnőtteknek!



Az agymosás nem egy olyan vidám dolog, mint amilyennek hangzik...

PLAY!

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZTŐ ROCKSTAR LONDON
PLATFORM PS2, PSP
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

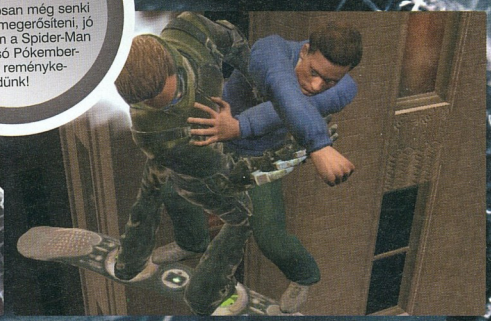
INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ TREYARCH
PLATFORM PS3, XBOX 360, PS2, PSP
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

írta: Infidel

SPIDER-Man 3

PÓKFAZON VISSZATÉR



PLAY!

Bár hivatalosan még senki nem merte megerősíteni, jó eséllyel nem a Spider-Man 3 az utolsó Pókember-film. Mi reménykedünk!

Pókember májusban harmadszor tér vissza a mozikba, és ezt természetesen a Marvel-jogok birtokosa, az Activision sem nézte tétlenül. Igaz, sokáig vártak a program felfedésével, de végre ez is megtörtént – és a képek még egy kis csalódást okoznak, hogy tudjuk, ők dolgon még javítani fognak.

A program az utóbbi néhány Spider-Man játék stílusában készül, azaz ott van előttünk New York szabadon bejárható, és bűnözéssel alaposan ellátott épületrengetege, és itt kell rendet tennünk. A játékban történetszál halad párhuzamosan, de mindig rajtunk áll, hogy éppen melyiket követjük – akár telefirkálhatjuk a környezetszennyező megacég, egy japán gengszterbanda, vagy a klasszikus főellenség, Scorpion vonalát, mielőtt akár hozzászagolnánk a filmet követő küldetésekhez, ahol természetesen Goblinnal és a Homokemberrel küzdhetünk meg jó néhány alkalommal.

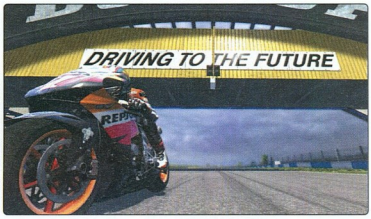
A Spider-Man 3 legfőbb újítása lesz, hogy néhány játékóra után elérhetővé válik a fekete szimbiótaruha, amelyet felöltve nagyobbakat sebzünk, méretesebbeket ugrunk, ám néha őrjöngő dühroham vesz majd rajtunk erőt, amit nagyon nem díjaznak a városiak. Merthogy ezúttal ők is számítanak, hisz ha tetszési indexünket kellőképpen magasra tornázzuk, a civilek segíthetnek nekünk mindenféle szorult helyzetben. A fejlesztők változatos küldetéseket ígérnek, és állítólag még a véletlenszerű bűnesetek is izgalmasak lesznek – remélhetőleg a lumhajkurászást és a hasonlóan nem túl hősies megbízásokat végre el lehet felejteni...

Sandman mintha kicsit unatkozna az epikus küzdelem alatt...

Moto GP 07

EZER KÖBCENTIN ÜLVE

Ez a sorozat nem keverendő össze a Namco-féle PS2-es szériával, ez egy igazi szimulátor, sokkal komolyabb fizikával, és ennek megfelelően nehezebb játékmenettel. A versenyzés alapjai persze ugyanazok: előttünk van a hivatalos Moto GP-bajnokság minden helyszíne az utolsó fáig – nem vicc! – lemodellezve, aztán hadd szóljon. E mellett a játékmód mellett van az Extreme GP nevű versenysorozat, melyben mindenféle nagyváros (például Tokió, Sevilla), illetve autópálya (többek között egy német és egy maláj aszfaltcsík) szolgál helyszínként. E módban gépünket fejleszteni is lehet, hisz itt utcai motorokon fogunk üldögélni. A sorozat hagyományosan erős multiban, és ez idén is így lesz: akár 22-en is száguldhatunk egyszerre online!



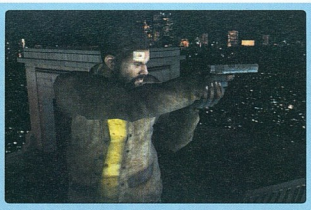
Donnington aszfaltcsikja pont olyan, mint eddig...

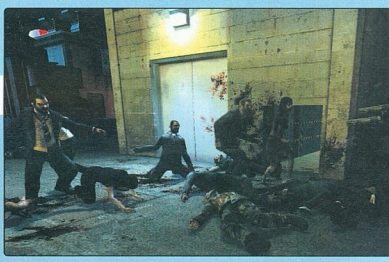
PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ CLIMAX
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

Left 4 DEAD

FELLÁZADTAK A HULLÁK!





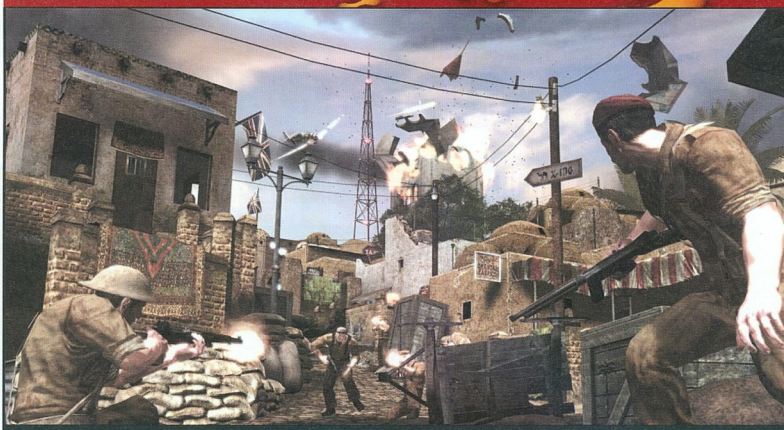
Multiplayerre kihegyezett FPS-ből lassan már annyi van, hogy nemhogy Dunát, de Amazonast, Jang-cét és Nilust lehetne velük együtt rekeszteni, és még akkor is maradna néhány tucat a sarokban. Egyediség nélkül tehát nem lehet eredményeket elérni, és e téren a L4D kitalálóinak nem lehet okuk panaszra. Játékuk ugyanis egy furcsa mix lesz: az első négy játékos, aki csatlakozik a szerverre, túlélőt fog alakítani, akinek az lesz a dolga, hogy eljusson a pálya átellenső, biztonságot jelentő pontjára. A következő négy játékos négy főellenfelet, szörnyű mutáns élőhalottakat fog alakítani – lesz köztük nagyot ugró fürge lény és bivaly nagyságú vastagbőrű tank is. Az összes többi játékos standard – azaz lassú és gyenge – zombikat fog alakítani, akik mindenféle kezük ügyébe akadt eszközzel, illetve a humánoktól elcsaklizott lőfegyverrel mennek majd rá a humánokra. Innentől kezdve a recept egyszerű: az emberi túlélők összedolgozva, egymást fedezve lassan próbálnak meg előrehaladni, miközben a zombik tucatszám esnek rájuk minden oldalról (a kis élőholtak azonnal feléllednek, a többieknek azonban erre nincs lehetősége), a négy főmonszter meg taktikusan próbálja kicsinálni az embereket. Akárki győzött, a kör végén újrasorsolják a szerepeket, és kezdődhet minden elölről.

PLAY!

KIADÓ VALVE
FEJLESZTŐ TURTLE ROCK
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

PLAY! INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ NFUSION
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007 III. NEGYEDÉV



Hour of VICTORY

NYERD MEG ISMÉT A VILÁGHÁBORÚT!

írta: Infidel

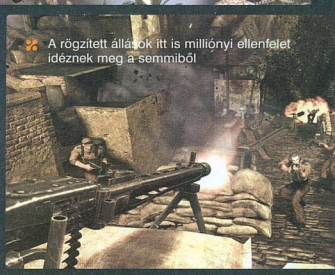
Aki esetleg még nem ismerné kívülről a második világháború összes nagy ütközetét, annak itt egy újabb alkalom a játszva tanulásra: a Midway új FPS-e is ebbe a sűrűn megidézett korszakba repíti a játékosokat. Tunézia és Németország lesz a két bevetési terület, de ezek is megfelelő változatosságot kínálnak, hiszen utóbbi helyen biztosan lesz erdei harc, faluk megtisztítása és még Berlin bevételét is átélhetjük. A játék két jellemzővel próbál meg kitűnni a nagy tömegből: az eltérő karakterekkel, illetve a rombolható objektumokkal. Utóbbiról nem kell sokat regélni: gránátokkal, illetve elcsaklizott járművekkel kellő pusztítást lehet elérni, így aztán fákat dönthetünk ki, illetve egész házakat rombolhatunk földig – mindezt persze támadásra is felhasználhatjuk…

A Hour of Victoryban három karaktert irányíthatunk, akik között nem csak szabadon választhatunk a küldetések kezdetén, de a missziók során is, checkpointonként válthatunk köztük, ha akarunk. A Taggert nevű amerikai kém zárakat képes feltörni, és hátulról csöndben késelheti meg áldozatait, a Blackbull nevű indián mesterlövész csak számára elérhető magaslati helyekre kúszhat fel, Ross nevű angol kommandósunk pedig extra nehézfegyvereket vehet föl a megfelelő helyszínekről.

A multiról egyelőre nem tudni részleteket, azon túl, hogy lesz, járművekkel és pályarombolással együtt. Remélhetőleg oda még kitalálnak pár extra képességekkel rendelkező karaktert, mert úgy akár a Call of Duty 3-at is lenyomhatja a legnépszerűbb multiplayer FPS-ek trónjáról!

PLAY!

A Midway nemrég jelentette be, hogy a Mortal Kombat 8 is az Unreal 3 motort fogja használni, és csak 2008 legvégén fog megjelenni.



A rögzített állások itt is milliónyi ellenfelet idéznek meg a semmiből

Akcióban, feszült hangulatban biztosan nem lesz hiány...

PLAY!

INFO

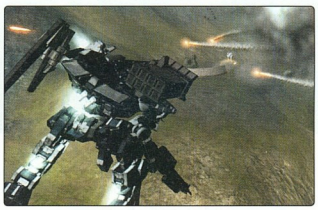
KIADÓ FROM
FEJLESZTŐ FROM
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007 II. NEGYEDÉV

írta: Infidel

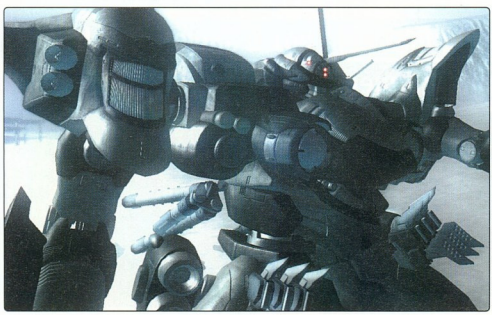
ARMORED Core 4

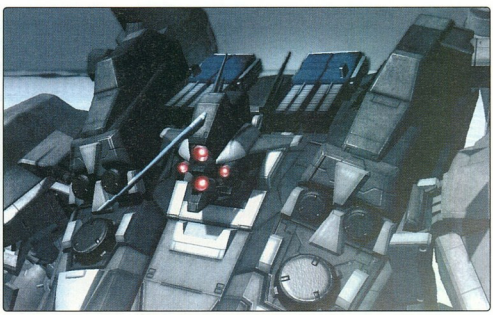
EZ ÁM A LOVAGI PÁNCÉL

A játék címe igencsak megtévesztő, hiszen ez valójában már az óriásrobotos akciósorozat tizenegyedik része. Az új generáció azonban rég áhított változásokat hoz az Armored Core-ok világába – végre megváltozik a sokak által utált kijelző, eltűnik a túlmelegedés veszélye, ami az utóbbi részekben mérgezte a játékmenetet, és kissé átalakul a gépek fejlesztése is. Ez természetesen még mindig kiemelten fontos, hiszen az online ütközetekben nagyon nem mindegy, hogy egy „szalonból elhozott" standard géppel szállunk harcba, vagy egy agyontuningolt, mindenféle kiegészítőkkel alaposan teliaggatott masinában trónolva irtjuk a többieket. Lépegetőnket tíz helyen fejleszthetjük, többek között vehetünk rá új fejet (ami mondjuk jobb szkennereinek hála részletesebb térképet mutat), bizonyos sebességet adó, és bizonyos súlyt elbíró lábakat, különféle fúvókákat, melyekkel akár repülni is lehet. Aztán ott van hat hely a gépeken a fegyverzetnek, ami akár soknak is tűnhet – ám a játékban millióny eltérő ágyú (és közelharci fegyver) lesz, így alaposan meg kell gondolni, hogy milyen kombinációval akarunk majd harcba szállni. A sztorinak egyébként öt oldalról, öt mamutcég képviseletében szaladhatunk majd neki, az egyik a brutális tűzerőre, a másik a gyorsaságra, a harmadik meg mondjuk a pontos, célzott lövésekre helyezi majd a hangsúlyt, így teljesen eltérő lesz a játékélmény, ha egy másik céget választunk. Online akár 16-an is egymásnak eshetünk mindkét konzolon, úgyhogy remélhetőleg sikerül azokat is visszahódítani a szériához, akik az utóbbi féltucat, borzalmasan szürkére, kopottra sikerült epizód után megutálták a sorozatot!



Robotjaink szépségversenyen ugyan nem indulhatnának, de eredményességükhöz nem fér kétség





INFO

KIADÓ BETHESDA
FEJLESZTŐ BETHESDA
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

Írta: Infidel

THE ELDER SCROLLS Shivering Isles

ŐRÜLTEK ORSZÁGA

Az Oblivion vitathatatlanul az eddigi legjobb nextgen szerepjáték (mivel a Blue Dragon eddig csak Japánban jelent meg, azt most nem számítjuk), és hatalmas sikere, az eladott három millió példány miatt cseppet sem volt kétséges, hogy lesz folytatása. És amíg a Bethesda hosszú évek munkájával el nem készíti a következő Elder Scrolls-játékot, addig is ellátnak minket kisebb kiegészítőkkel.

DÉMONVILÁG

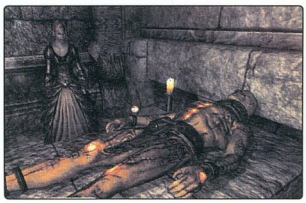
Persze a kisebb jelző az Oblivion idomtalanul hatalmas méreteihez képest értendő – így is vagy 20 órányi játékidőt lehet majd beleölni, nem számítva a különféle, a sztori szempontjából lényegtelen mellékfeladatokat, labirintusokat. Nagyjából a játéktér és a játékidő is egynegyede lesz az Oblivionhoz képest az új, kizárólag letöltés útján beszerezhető kiegészítőnek.

Már a második kiegészítő is fejlesztés alatt áll a srácoknál, remélhetőleg az a játékmenetet is át fogja kicsit alakítani.

És akkor térjünk is rá erre a játéktérre: Sheogorath démonherceg földjét fogjuk bejárni, az uraság ugyanis bajnokot keres, ami megmenti őt a rá váró csúfos – és a játék elején általunk nem ismert – végtől. Egy új térkapu segítségével bármikor átléphetünk az új világba, vagy akár bármikor visszatérhetünk a jól ismert Cyrodiilba (lovat nem vihetünk, Sheogorath nem szereti a nyihogást…).

Noha forradalmat nem hoz a Shivering Isles, új, bizarr hangulata mégis nagy változást jelent.

A húsgólemeket ezekben a kriptákban rakják össze



A táj furcsa, bizarr helyeket rejt mindenütt

Mivel Sheogorath az őrület istene, nyilván a földje is különleges lesz: az északi részen, Maniában minden élénk színekben úszik, az emberek pedig nem feltétlenül agresszívek, hanem mániákusak, túlontúl pörögnek. Délen, Dementia vidékén ezzel szemben horrorisztikus a hangulat, mindenki vagy befelé fordul, vagy pszichopata, ami ugye rögtön eltérő taktikát kíván meg a vándortól. A főváros pont a határon fekszik, és tulajdonképpen két negyede is van, mindegyik kocsmával, boltokkal és egy múzeummal, ahol komoly pénzeket fizetnek a fura cuccokért, illetve ahonnan mi is elemelhetünk ezt-azt, mikor az őrök nem néznek felénk.

EXPANZIÓ

Az új, hatalmas kaland persze csak egy része a játéknak, rengeteg további lehetőségünk lesz. Ott vannak például az új, az eddigieknél sokkal bizarrabb küldetések: néha kalandozókat kell kínozni, máskor perekben kell ítélkeznünk, vagy éppen egy őrült lovagrendet kell levágnunk.

Összesen 60 labirintus (illetve barlang, templom, várrom – egyszóval dungeon) lesz a játékban, megannyi új csapdával és ész szörnyeteggel teletömve. Utóbbiak mind új kreatúrák lesznek, olyan különlegességekkel, mint a testrészekből összeoperált gólemek, vagy a mágiától erősödő Gnarlok. Melléjük rengeteg új fegyver, páncél, varázslat és alkimistakomponens lesz zsúfolva, úgyhogy mindenféle karakter megtalálja majd a számításait, méghozzá nagyjából április táján. Addig úgyis megjelenik az alap Oblivion PS3-as verziója is, úgyhogy ismét százezrek kalandozhatnak majd e csodás világban – és bár hivatalosan a Shivering Isles egyelőre nem jön a Sony gépére, mi biztosak vagyunk benne, hogy előbb-utóbb azon a platformon is ellátogathatunk Sheogorath őrült birodalmába.

LOVAGOK

Ugyan a Shivering Isles lesz az első igazi, teljesértékű kiegészítő, egy kisebb bónusz expanzió már elérhető Xbox Live hálózaton. A cirka 2500 forintnyi Microsoft pontba kerülő Knights of the Nine (a PS3-as verzióban alapból benne lesz) lényegében egy új céhet, a lovagokat vezeti be, akiknek rendházát kell régi fényébe visszaállítani. A lovagok nem olyan megbocsátóak, mint a többi banda, ha valami nekik nem tetszőt cselekszünk, azonnal kivágnak minket, és csak zarándokúttal lehet visszakuncsorogni magunkat. A Mehrunes' Razor apró kiegészítő (valójában egy bivaly nagy labirintus), ez a másik olyan letöltés, amely valóban minden karakter számára hosszú ideig képes jó szórakozást biztosítani.

Ezek a különleges lovagok a háttérben látható kristály teremtményei

XBOX 360 TOPLISTA

ANGLIA 07.02.10-07.02.17

LOST PLANET
KIADÓ: CAPCOM
FEJLESZTŐ: CAPCOM
PLAYI értékelés — 91%

BATTLESTATIONS MIDWAY
KIADÓ: EIDOS
FEJLESZTŐ: EIDOS HUNGARY
PLAYI értékelés — 90%

GEARS OF WAR
KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: EPIC
PLAYI értékelés — 98%

RAINBOW SIX VEGAS
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL
PLAYI értékelés — 87%

PRO EVOLUTION SOCCER 6
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI TYO
PLAYI értékelés — --%

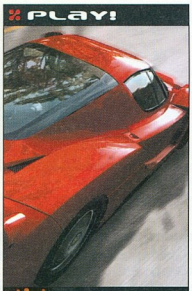
FIFA 07
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAYI értékelés — --%

FIGHT NIGHT ROUND 3
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAYI értékelés — 90%

NEED FOR SPEED CARBON
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAYI értékelés — --%

CALL OF DUTY 3
KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: TREYARCH
PLAYI értékelés — 88%

FUZION FRENZY 2
KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: HUDSON
PLAYI értékelés — --%



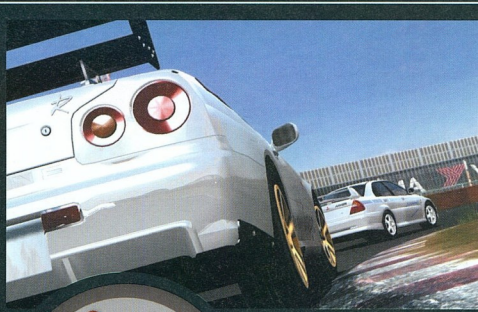
INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ TURN 10
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

írta: Infidel

FORZA MOTORSPORT 2

HARC A TIZEDMÁSODPERCEKÉRT



Az vagy, amit vezetsz – ez volt az első Forza reklámszövege, és mivel a játék tengernyi lehetőséget kínált autónk testreszabására, ez nem is volt akkora lódítás, mint gondolhatnánk. Azonban még ez sem volt elég a fejlesztőknek, és most még tovább mentek – a második részben már háromszáz autó motorjába, felfüggesztésébe és még ki tudja milyen intim részébe kotorhatunk bele, ráadásul a festésekkel sem lesz gond, hiszen minden autóra 4000 különböző matricát, alakzatot rajzolhatunk… A verdákat 70 pályán ereszthetjük szabadon, ám ezúttal jobban kell vigyáznunk – a három sérülési beállításnál a harmadik már meglehetősen realisztikus lesz: már egyetlen frontális ütközéssel is megzúzhatjuk annyira a motort, hogy az végleg tönkremegy, és adhatjuk fel a futamot. A PGR3-ból is sok ötletet loptak a fejlesztők: lesz ForzaTV, ahol a legjobbak versenyeit figyelhetjük élőben, több száz ranglistára iratkozhatunk fel, ráadásul lesz fotómód is – csak azzal a javulással, hogy itt az agyonfestett gépünkről készült csodás képeket egyenesen továbbküldhetjük ámuldozó haverjainknak.

PLAY!

Az előző számunkban bemutatott kormányt a Forza 2 fejlesztőivel dolgozták ki, így az tökéletes lesz a játékhoz.

A célegyenes végére be is fogjuk a csoszogó Mazdát

JUICED 2: Hot Import Nights

A NITRÓ VIRÁGKORA

A képeken és némi alap információkon túl nem lehet sokat tudni a Juiced 2-ről, ha csak azt nem, hogy a THQ a NFS riválisává akarja fejleszteni a sorozatot. A második részben csak városi versenyek lesznek, és sajnos nagyon úgy tűnik, hogy kizárólag éjszaka. A főszerepben a japán autócsodák állnak majd, Nissanokat és Hondákat, Toyotákat és Mazdákat lehet majd végigdöngetni tizenegy nagyvárosban (pl. Róma, Sydney, Frisco). 93 autó lesz, tízezer tuningalkatrésszel, no meg online küzdelmek, veszett tuningolás, részletekbe menő festési és matricázási lehetőségek. Az egyetlen új versenymód a farolásos driftek megjelenése, cserébe elvették a gyorsulási futamokat és a Showdown-módot.

PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ JUICE
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

CRUSH

A JOBB ÉS BAL AGYFÉLTEKE MUNKÁBA ÁLL

Meglehetősen furcsa alkotás lesz ez a Crush, hiszen egyesíti magában a 2D-s és a 3D-s játékmenetet. Lényegében egy háromdimenziós platformjátékról van szó,

klasszikus ugrándozással, gömbgyűjtögetéssel (és talán a szokásosnál kevesebb ellenféllel). Azonban hősünk – akinek egyébként a múltjában fogunk ugrándozni, hála a hipnózisnak – egy lábdobbantással képes arra, hogy a pályákat kétdimenzióssá „zúzza össze". Ilyenkor az elérhetetlen platformok közel kerülnek, a messzi gömbök pedig simán elérhetővé válnak – viszont más já-ratokat, utakat meg ilyenkor lehet elfelejteni. Bármikor kedvünk szerint váltogathatunk a kétféle nézet között, így aztán a precíziós ugrások mellett a logikai képességeinket is alaposan próbára fogja tenni a játék; merthogy nagyon nem mindegy, hogy mikor melyik nézetben leszünk..

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ KUJU BRIGHTON
PLATFORM PSP
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

PLAY!

INFO

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ LUCASARTS
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Infidel

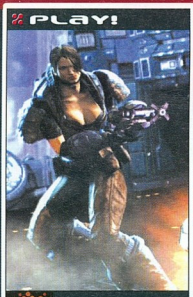
STAR WARS Force Unleashed

A SÖTÉT OLDAL EREJÉVEL

Már évek óta terjednek pletykák arról, hogy valahol a LucasArts egyik belső stúdiójánál a legnagyobb titokban készül egy Star Wars akciójáték, melyben végre az Erő sötét oldalára is ellátogathatunk. Az E3 óta már a nevet is tudni, ám az első igazi részletek, képek csak most láttak napvilágot. A Force Unleashed a harmadik és a negyedik epizódok közti időben fog játszódni, és Darth Vader egy tanítványát fogjuk benne alakítani. A feladatunk eleinte a 66-os parancsot (a Sithek bosszújában ugye ennek hatására végzik ki a jediket) túlélt nagy hatalmú jedimesterek megkeresése és öröklétre szenderítése lesz, de aztán más irányba is elkanyarodhatnak a történtek – a játéknak ugyanis lesz legalább kettő, de lehet, hogy három alternatív befejezése is (az egyikben szerintünk magát Vadert is kigolyózhatjuk a „Császár kedvenc ölebe" versenyből).

A játékot már teljes értékű Sith lovagként kezdhetjük, megannyi bevethető Erő-képességgel. Ezek közül a sztár azonban valószínűleg az Erőlökés lesz, mely egyrészt korlátlan számban áll rendelkezésünkre, másrészt meg hihetetlenül élethű hatással fog rendelkezni (már ahhoz képest persze, hogy egy Erő-képességről van szó). Az Euphoria nevű fizikai motornak köszönhetően ugyanis minden anyag realisztikusan fog viselkedni: az üveg szilánkosra törik, a kövekből nagy darabok szakadnak be, a fa elroppan, a fémfalak meg legfeljebb megkarcolódnak, behorpadnak. A megjelenés novemberben lesz, de addig még biztosan visszatérünk a játékra!

Az Erő minden eddig látottnál pusztítóbb erejű lesz



INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ EPIC
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

UNREAL Tournament 3

A KIRÁLY VISSZATÉR

írta: Infidel

Pont egy éve számoltunk be arról, hogy a PC-n méltán népszerű Unreal Tournament-sorozat negyedik része várhatóan az esztendő végén érkezik PS3-ra. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, és még több dolog változott ezzel kapcsolatban. Például a játék címe. Vagy mondjuk a megjelenési dátum. Netán az, hogy Xbox 360-ra is megjelenik…

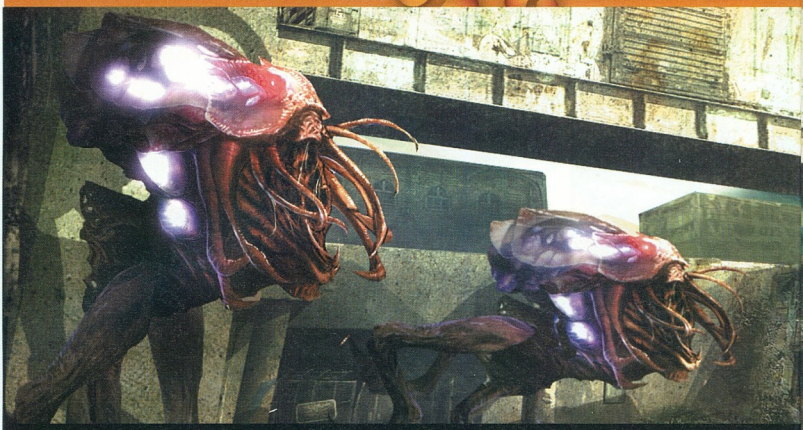
Szerencsére a lényeg az megmaradt: egy hihetetlenül, elképesztően gyönyörű FPS-t kapunk,

A díszkőfényben tündöklő kavicsoktól jobb lesz óvakodnunk

mely leginkább az online küzdelmekre készül. Igaz, lesz benne egyjátékos-mód is, méghozzá ezentúl nem egyszerű arénaharcokra kell számítani, hanem lesz rendes sztori is. Igaz, ez nem nagyon lép túl a „gonosz idegenek megölték a családodat, állj bosszút" vonalon, de ez is legalább valami azoknak, akik nem rendelkeznek szélessávú net-eléréssel. Az is látszik, hogy a grafika valami furcsa módon egyre csak szépül, és szinte Gears of War-szintű látványra képesek a gépek, úgy, hogy 24 (vagy 32, ez még nem dőlt el) ember mészárolja egymást lézerfegyverekkel, rakétavetőkkel és persze járművekkel…

INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY AUSTIN
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



BLACKSITE AREA 51

AZ 51-ES KÖRZET SÖTÉT TITKAI

írta: Kredenc

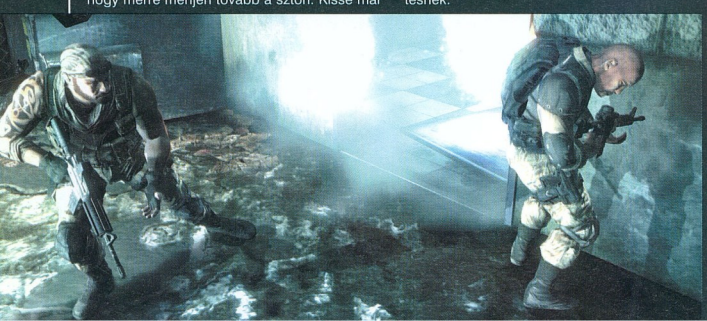
A Midway egy régi, 1996-os játékot porolt le 2005 nyarán, mely aztán, hogy őszinték legyünk, egy átlagos FPS képében materializálódott. Alienek, mutánsok, zombik, őrült tudósok, titkos kormányerők, biológiai hadviselés, összeesküvés a legfelsőbb szinten, minden klisé, ami felbukkanhat egy ilyen témában, jelen volt. Mindezekkel együtt a játék elfogyott annyi példányban, hogy a kiadó/fejlesztő csapatnak megérje a folytatás – egyébként is erős éveket terveztek be maguknak, kihasználva az új konzolok erejét. Az alapjáték Janus-arcú volt, hiszen grafikailag valahogy jobban mutatott PS2-n és Xbox-on, míg PC-n ott volt a többjátékos mód. Most ugyebár kisimulnak ezek az ellentétek, mindenhol büntethet a külcsín, és lehet immár multizni konzolon is.

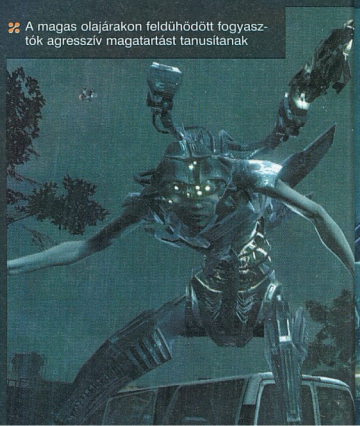
BLACKSITE GALACTICA

Az első, amin el kellett gondolkodnia a veterán tervezőnek, Harvey Smithnek (róla külön), hogy merre menjen tovább a sztori. Kissé már unalmas az ötvenes éveket idéző sci-fi vonulat, a pici zöld vagy szürke emberkékkel, a lezuhant, és a kormány által eltitkolt ufókkal. Épp ezért született meg a döntés: a történet abszolút aktuális lesz, a legfrissebb politikai történéseket gyúrják bele a hatalmas idegenes konspirációs mátrixba, az iraki konfliktustól az öngyilkos merényleteken át a globális felmelegedésig. Ezt a koncepciót már csak ki kellett dolgozni normálisan, és ehhez – érzésem szerint – megtalálták a megfelelő embert Susan O'Connor személyében (ő is dobozban). Az általa írt sztori elbeszélésében és anyagában leginkább a mostani Battlestar Galactica szériára hajaz, mely a fantasztikumot egy mai szemmel fogyaszthatóbb formában tálalja, morális döntéshelyzetekkel, valós fegyverekkel, karakterekkel, ami talán ellentmond az első részre is alkalmazható „menj előre és lőj szét mindent, ami mozog" alapvetésnek.

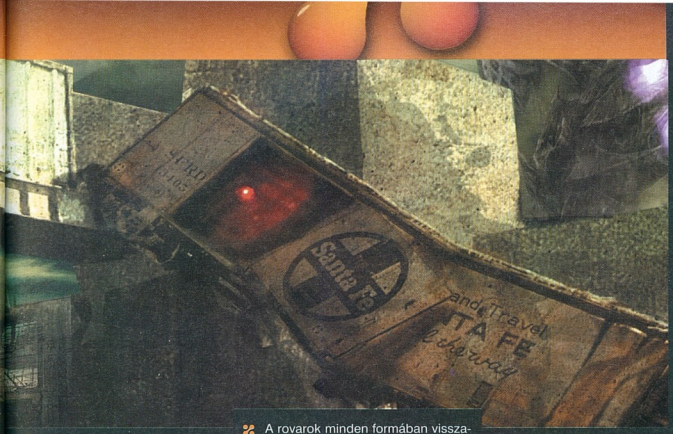
A fejlesztők vélhetően sokat tanultak az első rész hibáiból, a Blacksite ugyanis remeknek ígérkezik!

A játék visszaemlékezéssel indít: két évet repülünk vissza az időben, Irakba, ahol hősöd, egy Delta Force osztag parancsnoka azt a feladatot kapja, hogy eliminálja célpontot, ám a megadott koordinátákon egy ufót talál – és ahogy a két faj képviselője egymásra reagál, az emberi történelem eddigi legradikálisabb eseménysorát indítja el. A sztori a jelenben folytatódik, az Area 51 területén, ahol már javában dúl a mészár, ezernyi féle-fajta idegennel és mutánssal. Persze (és hogy sajnos-e, majd meglátjuk) az „A51 alapszitut" nem lehetett kihagyni a masszából. Épp ezért a háttérben mégiscsak az évtizedekkel ezelőtti lezuhant ufó áll, melynek darabjaival egyre rettenetesebb kutatások zajlottak. A föld mélyén húzódó laborok sorra nyelték el a hajléktalanokat és az árvákat, míg megszületett a Reborn faj a ge-

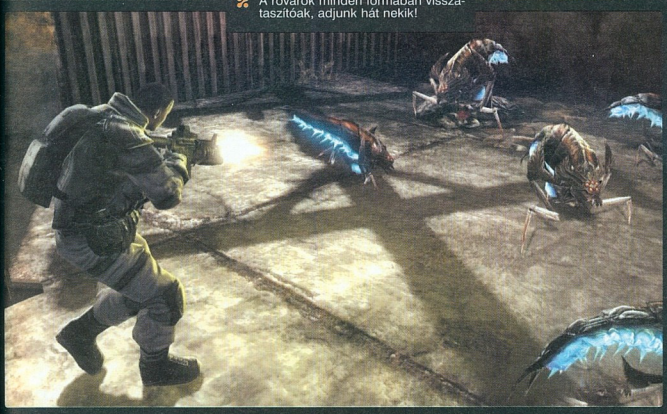




A magas olajárakon feldühödött fogyasztók agresszív magatartást tanusítanak



A rovarok minden formában visszataszítóak, adjunk hát nekik!



netikailag módosított emberekből, mely aztán növekvő gyűlölettel szemlélte teremtőit. És egy napon... és a többi...

CSAPATMUNKA, AHOGY A VALÓSÁGBAN

Az előző játék egy részében is volt egy team, mely hősünket kísérte, ám ezek a srácok leginkább csak a hangulat kedvéért voltak ott, meg hogy rosszkor legyenek rossz helyen (fegyverünk tűzterében). Ezúttal ez is változni fog, a játék ebben az aspektusában a kommandós címekre hajaz, mechanizmusában pedig leginkább a Brothers in Arms készülő harmadik részét idézi fel – Smithék, a mostanában efféle mókákat készítő stúdiókhoz hasonlatosan élet- és élményszerűvé, hihetővé akarják tenni ezt a játékelemet. Ez mondjuk jól hangzik, más kérdés, hogy le tudják-e majd mindezt kódolni a srácok, de hogy valóban komolyan nekifeküdtek, azt az is jelzi, hogy egy külön ötfős gárda dolgozik a mesterséges intelligencia kialakításán.

PLAY

Susan O'Connor rendkívül rutinos forgatókönyvíró, '98 óta ténykedik a játékiparban. Legutóbbi munkála a Gears of War sztorija volt, melyért díjat is kapott.

Az általad kommandírozott speciális osztagban három embered lesz, Yobo, Noa és Mitchell, nemcsak beosztottak, ismerősök, tán haverok is, azaz mint az említett címeknél, vezetőként itt

PSP toplista

ANGLIA 07.02.10-07.02.17

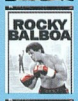
GTA VICE CITY STORIES
KIADÓ: ROCKSTAR
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS
PLAY! értékelés — 91%

FIFA 07
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA SPORTS
PLAY! értékelés — 80%

PRO EVOLUTION SOCCER 6
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI TYO
PLAY! értékelés — --%

MEDAL OF HONOR HEROES
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA GAMES
PLAY! értékelés — 85%

NEED FOR SPEED CARBON
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA BLACKBOX
PLAY! értékelés — --%



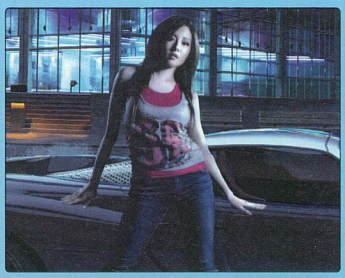
ROCKY BALBOA
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT
PLAY! értékelés — --%

SIMS 2 PETS
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: MAXIS
PLAY! értékelés — --%

FOOTBALL MANAGER 2007
KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: SPORTS INTERACT.
PLAY! értékelés — --%

WWE SMACKDOWN VS RAW
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: YUKE'S
PLAY! értékelés — --%

SONIC RIVALS
KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: BACKBONE
PLAY! értékelés — 69%



Bajtársunk nem perifériku látásáról híres, nemsokára véget is ér pályafutása

A sztoriból következik, hogy a játék lineáris lesz, viszont a küldetések megoldására, az ellenség kiiktatására számtalan megoldás kínálkozik majd. A szólómód mellett (mely nem is annyira szóló, hiszen kooperatívan, kettesben is végig lehet majd tolni) többjátékos csaták is várnak ránk: az alap DM, TDM, CTF mellett egyedi mókák is, ilyenek például a Human vs. Reborn és a Siege, amelyben a csapatoknak el kell fognia a másik gárda tagjait.

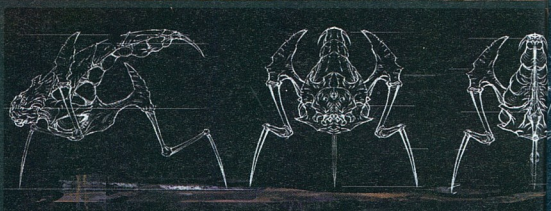
Miután a Midway megvásárolta az Unreal 3 motor licencét, nem meglepő, hogy más követ-

is felelősséget kell érezned irántuk – mindezt egy morálrendszer is megfejeli. Ha balfék módon veszélybe sodrod őket, felelőtlenül belegyalogolsz az ellenségbe, harci kedvük csökken, felkapják a vizet, vagy épp pánikba esnek, emiatt lövéseik is pontatlanabbak lesznek, nem figyelnek oda, önmagukat és téged is veszélybe sodorhatnak. Ezzel szemben, ha magabiztos vagy és körültekintő, megbíznak benned, örömmel és kellő agresszivitással harcolnak oldaladon, a lehető legjobban koncentrálva a feladatra. Mindezt arckifejezésük, szóbeli megnyilvánulásaik, sőt testhelyzetük vagy épp légzésmódjuk megváltozása is tükrözi.

Arról pedig, hogy bajtársaidat könnyen, gyorsan és hatékonyan el tudd rendezni a harci szituációban, egygombos parancsmód gondoskodik. A srácok attól függően cselekszenek, mire bökszt a célkeresztted: ha bezárt ajtóra, berobbantják, ha létrára, felmásznak rajta, ha járműre, beszállnak, ha ellenségre, azt támadják, és így tovább. A finomítás aztán rájuk marad, ők ugyanis az adott játéktér minden elemét „beszkennelik", azaz megjegyzik a sarkokat, amely mögül ki lehet hajolni, a fedezékeket, ami mögé el lehet bújni, az ellenség helyzetét, hogy a megfelelő harcmodort választhassák (gránáthajítás, lövés, késelés), és a bajtársakét, hogy fedezhessék, támogathassák azokat. Így tehát, ha a pálya talajának egy pontjára mutatsz, odamennek, ezután viszont a szituációtól és a helyszíntől függően helyezkednek el.

HARVEY

Az iparban csak Witchboy néven ismert texasi úriember az Origin berkeiben kezdte a pályáját tesztelőként, és hamarosan a mesosok főnöke lett, olyan címeken dolgozva, mint az Ultima VIII vagy a System Shock. Tehetségére hamar felfigyeltek, a Cybermage producere, majd a Technosaur tervezője lett. Warren Spector magával vitte az Ion Stormba, és nem kisebb feladatot bízott rá, mint a Deus Ex főtervezői posztját - a többi már történelem. Ezután a Deus Ex második részének projektvezetője lett, majd az Inevitable Entertainment stúdióba igazolt 2004-ben, amelyet az év októberében megvásárolt a Midway, ez lett az austini főhadiszállásuk.



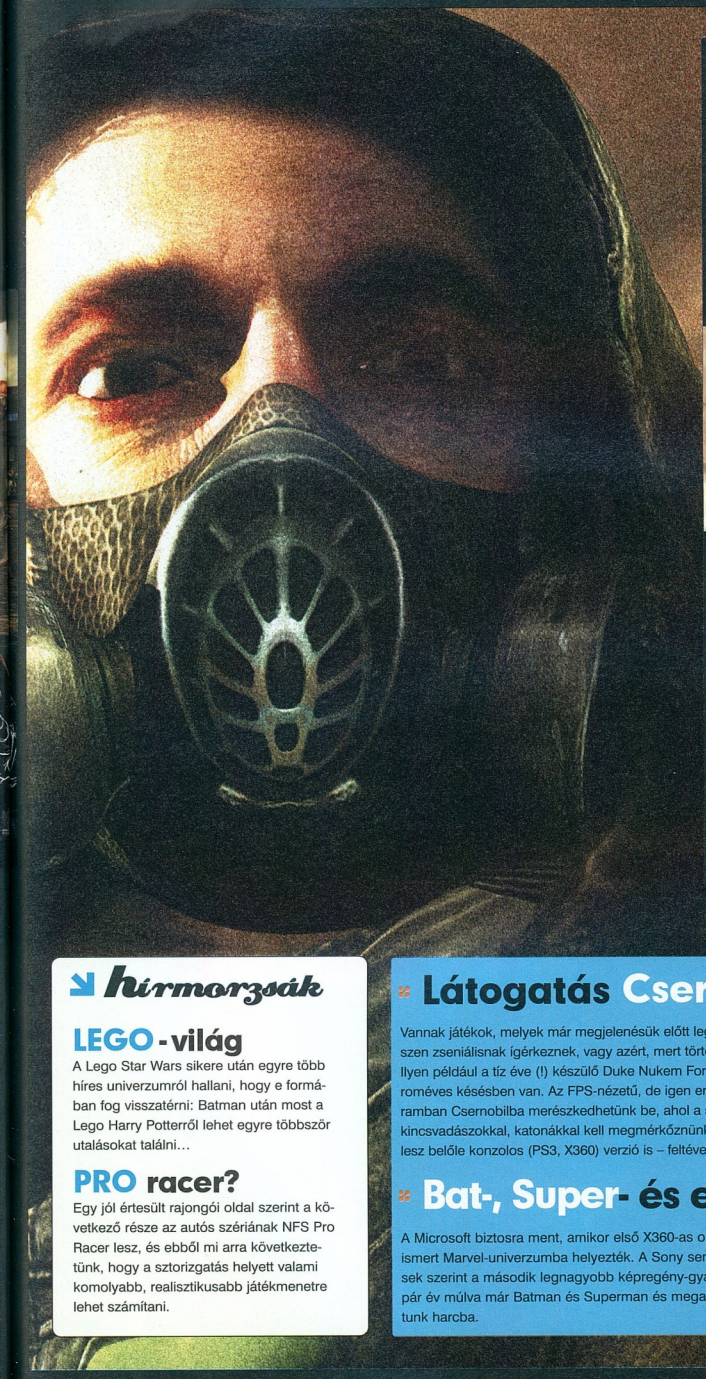
ARZENÁL IS, ONLINE IS, VIZUÁLIS

Hasonlóan az első részhez, itt is kipróbálhatjuk majd mindkét oldal arzenálját: az alap géppisztoly, mesterlövészfegyver, pisztoly, karabély, gránátok és társaik mellett az idegenek fegyverzetét is kézbe vehetjük, de a nem földi technológiák egyéb megjelenéseire is számíthatunk, lesz például egy „feketelyuk-generátor", mely beszippantja az óvatlanokat, majd megforgatja és kilőki azokat a világ valamely szomorú szegletében. Széles körű járműves mókák lesznek, a legújabb katonai HMMWV (népszerűbb nevén Humvee) és ATV technikákat terelgethetjük viszonylag, plusz civil gépeket, vagy épp egy földi támadást végző helikopter lövészének szerepében szórhatjuk az ólmot (itt értelemszerűen csak a célzás a mi feladatunk).

kező generációs címeikhez hasonlóan (lásd például: Stranglehold, Mortal Kombat 8), ez a játék is eme erőművet használja a megjelenítésre, pontosabban annak a Midway által testre szabott és tuningolt, CoreTech névre keresztelt változatát, ami azért nagy vonalakban sejteti, hogy lesz min legeltetni a szemünket, és az eddig publikált anyag is erről árulkodik. Bár nem olyan mértékben, mint az említett John Woo matériában, de a környezet is itt nagymértékben elpusztítható lesz, ami úgyszintén hozzájárul az okos és taktikus nyomuláshoz.

SIKERTÖRTÉNET VAGY...?

A projekt, bármilyen banális is ez a kifejezés, biztatónak ígérkezik. Szeretjük az FPS-eket, de jó, ha van benne némi taktika, gondolkodás, okosság - no meg egy jó sztori sem árt. A Blacksite mindezek csíráját hordozza, a csapat bizonyítottan nincs tehetség híján, ráadásul megfelelő technológia is segíti őket, így akár valami egészen finom dolog is kisülhet a tésztából. Nyáron kiderül.



Játszd újra, Herceg!

Bár már régóta nem hallani Perzsia hercegéről, de úgy néz ki, hogy a Ubisoft azért nem feledkezett el róla. Egy kép is megjelent róla, amely ugyan talán már egy másik herceget mutat, de az biztos, hogy ő is képes lesz némi küzdelemre… Igaz, az időlassítást jó eséllyel elfelejthetjük, hiszen a Sands of Time-trilógia lezárult, a homok elfolyt…

Szép kis páros

Az már biztos, hogy a Resistance elkészítése után az Insomniac már gőzerővel dolgozik a Ratchet & Clank-sorozat legújabb részén, nemsokára talán be is tudjuk nektek mutatni. Arról viszont egyelőre nincs szó, hogy a Naughty Dog is visszatérne Jakhez és Daxterhez – ők most Uncharted névre keresztelt dzsungeles játékukon dolgoznak. Azonban lehet, hogy Jakéket nem kell sokáig nélkülözni, mert azt hallottuk, hogy az a duó is szerepelni fog Ratcheték következő játékában…

Hírmorzsák

LEGO-világ

A Lego Star Wars sikere után egyre több híres univerzumról hallani, hogy e formában fog visszatérni: Batman után most a Lego Harry Potterről lehet egyre többször utalásokat találni…

PRO racer?

Egy jól értesült rajongói oldal szerint a következő része az autós szériának NFS Pro Racer lesz, és ebből mi arra következtetünk, hogy a sztorizgatás helyett valami komolyabb, realisztikusabb játékmenetre lehet számítani.

Látogatás Csernobilba?

Vannak játékok, melyek már megjelenésük előtt legendává válnak – vagy azért, mert valami egészen zseniálisnak ígérkeznek, vagy azért, mert történt velük pár érdekes dolog a fejlesztésük alatt. Ilyen például a tíz éve (!) készülő Duke Nukem Forever, de ilyen a Stalker is, mely szintén vagy háromféves késésben van. Az FPS-nézetű, de igen erőteljes szerepjáték-elemekkel megtűzdelt programban Csernobilba merészkedhetünk be, ahol a sugárzás által megvadított állatokkal és egyéb kincsvadászokkal, katonákkal kell megmérkőznünk a legkülönfélébb értékes leletekért. Úgy néz ki, lesz belőle konzolos (PS3, X360) verzió is – feltéve, ha most tényleg megjelenik PC-re…

Bat-, Super- és egyéb Manek?

A Microsoft biztosra ment, amikor első X360-as online szerepjátékukat a millió képregényhősről ismert Marvel-univerzumba helyezték. A Sony sem örült az üzletnek, hisz a legújabb híresztelések szerint a második legnagyobb képregény-gyárral, a DC-vel kötöttek egy hasonló üzletet, így pár év múlva már Batman és Superman és megannyi játékostársunk karaktere mellett vonulhatunk harcba.

FIFA 06
Platinum (Magyar Felirattal)

FIGHT NIGHT ROUND 3
Platinum (reprice)

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
(reprice)

NBA LIVE 06
Platinum (reprice)

NEED FOR SPEED MOST WANTED
Platinum

NHL 06
Platinum (reprice)

TIGER WOODS PGA TOUR 06
Platinum (reprice)

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
Platinum

BLACK
Platinum

BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
Platinum

BURNOUT REVENGE
Platinum

FIFA STREET 2
Platinum

FINAL FANTASY X-2
Platinum

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
Platinum

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Platinum

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Platinum

THE GODFATHER THE GAME

THE SIMS 2
Platinum

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

MADDEN NFL 06
Platinum (reprice)

7000 Ft értékű
PS2 játék + féléves PLAY!
előfizetés
most csak
8490 Ft

play0703_ea

duplázzunk!

Fizess elő félévre 9990 Ft-ért és mi megduplázzuk előfizetésed értékét! Választhatsz egy 9990 Ft értékű xbox360 játékot is!

BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT
BURNOUT REVENGE
DEAD RISING
FIGHT NIGHT ROUND 3
LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2
NEED FOR SPEED MOST WANTED
RIDGE RACER 6

XBOX 360

☐ **Igen, megrendelem a PLAY! magazin 6 lapszámát mindössze 8490 Ft-ért, PS2 szoftverrel:** ☐

☐ **Igen, megrendelem a PLAY! magazint 6 lapszámát mindössze 9990 Ft-ért, XBOX360 játékkal:** ☐

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

play0703_ea

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kórház Anna tér 1.) Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze:

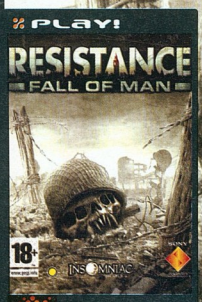
RESISTANCE
FALL OF MAN™

SZÖRNYETEGEK A PS3-ON

Az Insomniac játékfejlesztő stúdió a PlayStation 2 korszakának meghatározó szereplője volt. Karrierjük csúcsát Ratchet és Clank megalkotásával érték el. A legendás platformjáték után sokan, köztük jómagam is kissé értetlenkedtem, hogy a platformjátékra szakosodott gárda miért pont egy FPS-sel rukkol ki a PS3 megjelenésekor. Az első képek és információk után nagyon úgy festett, hogy a Resistance méltatlan lesz az Insomniac hírnevéhez. Azonban egy átalvatlan éjszaka és több mint tíz óra játék után bátran kijelenthetem, hogy a Resistance a Motorstorm mellett a legjobb PS3-játék, ami jelen pillanatban kapható!

A KREATIVITÁS DIADALA

A képeket elnézve sokatokban felmerülhet a kérdés, hogy a Resistance ezzel a látványvilággal méltó-e arra, hogy következő generációs játékként emlegessük. A válasz természetesen igen. A Fall of Man képi világa messze elmarad a Gears of Wartól, és talán a Call of Duty 3 szintjét sem éri el, de az Insomniac-os srácok olyan stílussal látták el,



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INSOMNIAC
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 40 JÁTÉKOS

írta: Snake

amivel versenyképes maradt, sőt bátran kijelenthetem, hogy ötletek szintjén kenterbe veri a Call of Duty 3-at, és egálban van a Gears of Warral – mint ahogy azt is, hogy ez utóbbi nagyságához azért sajnos azért nem mérhető. Mindent összegezve valahol a GoW és a CoD3 között kell keresnünk a Resistance-t.

A töméntelen számú poligonból felépített világban néha több száz ellenféllel és harci ketyerével kell felvennünk a harcot. Komolyan mondom, hogy a

Resistance-ban alig akad olyan pillanat, amikor egyedül vagyunk a képernyőn. Minden monumentális, minden egyes tárgynak egyedi, különleges stílusa van, és ezek között a nagyszabású díszletek között ront ránk csőstül az idegenek hordája. Mindez persze nem elég az üdvösséghez. Aránylag jól kinéző FPS-sel már találkoztunk. Olyannal is, amiben tíz perc alatt több mint 500 ellenfelet küldtünk át a másvilágra, sőt az sem volt túl ritka, hogy e két tulajdonság nagyszerű ötvözetével volt dolgunk, de a végső konklúzió levonásakor maximum 80%-ra minősítette a szaksajtó. A Resistance esetében azonban teljesen más a helyzet. Az Insomniac ugyanis megalkotott egy rendkívül hangulatos világot, amiben minden a helyén van (nekem egyedül az idegenek nem jöttek be), megalkották minden idők legfantáziadúsabb és leghasználhatóbb fegyverarzenálját, hozzáadtak egy korrekt kihívásokra késztető AI-t, és mindezt nyakon öntötték a Ratcet & Clankből már jól ismert kreativitással. A végeredmény így egy kiváló kis FPS-lett, ami bár a tökéletestől messze van, nyugodtan kiérdemli a 89%-ot.

AZ ARZENÁL

A Resistance legnagyobb erőssége a jól felépített világban és a zseniális fegyverarzenálban rejlik. Az alap mordályok mellett (shotgun és az aknavetővel ellátott gépfegyver) szinte csak és kizárólag ötletes szerkezettel találkozhatunk. A plazmavető másodlagos funkciójában egy 10-15 másodpercig aktív energiapajzsot ló ki elénk, amit mi át tudunk lőni, az ellenfelek viszont nem. A speckó

Szimpatikus idegenek ezek...

Ennyi kábelezést – pedig mi már évek óta wifit használunk

elektromos tölteteket kiküldő mordály másodlagos tüzelési módjában megfesti az ellent, akit aztán a lövedékek automatikusan megtalálnak, így fedezék mögül is kiszedhetjük azt. A legnagyobb örömet azonban a távcsöves puska szerezte. A zoom funkció bekapcsolásakor az R1-gyel nem visszafojtjuk a lélegzetünket mint a legtöbb mai FPS-ben, hanem bekapcsol a Max Payne-ből vagy a Mátrix-filmekből ismert bullet-time effekt; azaz az idő lelassul, így sokkal nyugodtabban vihetjük be a fejlövéseinket. Iszonyat király látvány, ahogy a meglőtt idegenek lassított felvételben métereket repülnek hátra, majd odacsapódnak a földhöz. Mindenképpen meg kell említenem a gránátokat is. A hagyományos repeszes megoldás mellett a sündisznó névre keresztelt ketyerével is találkozhatunk. Ez a gránát a detonációt követően több száz tüskét lő ki magából, így szerencsés esetben négy-öt ellenfelet is likvi-

Ugyan lesz még ennél sokkal jobb FPS is a gépre, de kezdetnek igen bíztató a Resistance!

Azt a bal felső kettest bizony ki kell húzni...

Kigolyóztuk ezt az ellenfelet is!

dálhatunk vele. A Resistance tehát arzenálból jelest érdemel. A fegyverek taktikus játékmenetre késztetnek, amihez szerencsére jól asszisztáltak a pályatervezők is. Sok szituációban csak a megfelelő fegyverek kombinált használatával juthatunk előre. A játék egyébként pokoli nehéz tud lenni normál fokozaton is, de pont a fegyvereknek hála sosem kapcsoltam ki dühömben a gépet, hanem inkább a „na most próbáljuk meg plazmával, vagy fessük meg az ellenfeleket" felkiáltással újra belevetettem magam a küzdelembe.

JÁTÉKMENET

A Resistance már a fegyverei miatt is végigjátszásra ösztönzi a játékost, de hála istennek ennél jóval többről van szó. A mesterséges intelligencia iszonyat király. Azért nem egy Halo 2 színvonalú dolog, de nagyszerű küzdelmeket ígér. A 10-15 percenként futó átvezető mozik nagyszerűen vannak kivitelezve, a történetmesélés nagyszerűen van adagolva, a sztori se nem túl egyszerű, se nem túl bonyolult, de érdekes és ívet ad az egésznek. A monumentális főbosszok legyőzéséhez mindig rá kell jönnünk a leggyengébb pontjaikra, ha pedig már unjuk a gyilkolászást ,akkor a pályaszerkesztők biztos bedobnak a játékba egy vezethető járművet (tankot vagy terepjárót), amivel irtózatos pusztítást végezhetünk. A Resistanceben az egyik legkirályabb dolog a földbe telepített aknák szokatlan, de kreatív használata.

Ezek a szerkezetek ugyanis nem hagyományos módon működnek. Ha a közelükbe érünk, akkor másfél méter magasságba kiugrik a földből a töltet ami vagy elektromossággal sokkol, vagy szeizmikus hullámmal vet a földre, vagy pedig egy sündisznó gránáttal több száz repeszt zúdít a képünkbe. A játékmenetet tehát az intenzív küzdelem és a pörgő változatosság jellemzi. Sose unatkozunk, mindig történik valami és valahogy végig úrrá lesz rajtunk az az érzés, hogy bármelyik pillanatban elougorhat valaki a semmiből, hogy aztán őt százak követve szanaszéjjel lőjenek.

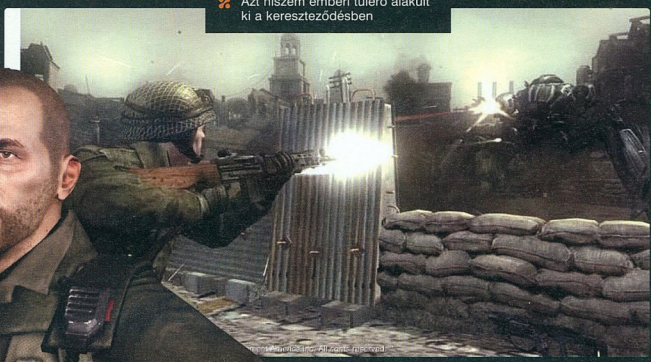
> A Resistance eredetileg I-8 címen futott, vagyis ez volt az Insomniac nyolcadik játéka. Az I-9 a következő Ratchet...

GRAFIKA, HANGOK

A bevezetőben már ejtettem néhány szót a játék képi világáról. Az igazat megvallva a Resistance nagyon jól néz ki, de tényleg messze elmarad attól, amit a PS3-tól elvárnánk. Mindezzel persze nincs igazán nagy probléma, hiszen a játékmenet sokkal fontosabb, mint a grafika, a játékosok azonban joggal várják el 160-170 ezer forintért, hogy az ő konzoljukon lévő játékok nézzenek ki a legjobban. A Resistance-szal villogni tehát nem lehet, arra ott van a Motorstorm, ami aztán tényleg kiemelkedő képi világgal lett felru-

házva. Arra azonban mindenképpen jó, hogy egy istenit játszunk vele, hogy a PS2 után ízelítőt kapjunk, hogy nagyjából mire számíthatunk az elkövetkezendő cirka öt évben. A Cell processzor programozása ugyanis elég nehéz feladat. Ennek hátránya, hogy az első játékok közel sem képesek reprezentálni a PS3-ban rejlő lehetőségeket, az előnye pedig az, hogy még két-három év múlva is képesek lesznek nekünk meglepetéseket okozni. A helyzet tehát ugyanaz, mint a PS2 esetében. Az induláskor mindenki kételkedett, ma meg senki nem érti, hogy képes az a 300 Mhz-es processzorral ellátott gép God of War 2 szintű grafikát kipréselni magából. A Resistance tehát első lépésnek nem rossz, sőt kifejezetten jó, de az Insomniac programozói az igazi méregfogukat még nem mutatták meg. Arra ott lesz majd az első nextgen Ratchet, ami az előzetes képek alapján úgy néz ki, hogy meg fogja rengetni a világot. A hangok tekintetében egyetlen rossz szavunk sem lehet. A szinkron nagyszerű, a zenék és hangeffektek a helyükön vannak, és sokat tesznek hozzá ahhoz, hogy a Resistance egy igazi adrenalinbomba legyen.

Azt hiszem emberi túlerő alakult ki a kereszteződésben



MULTI ÉS KOOP

Napjaink konzolos FPS-einek mára már szériatartozéka a kooperatív játékmód, ahol a fő küldetésvonalat barátunkkal vállvetve játszhatjuk végig. A Resistante természetesen rendelkezik ezzel, de legnagyobb bánatunkra az efféle küzdelemre csak egy TV-n, osztott képernyőn lesz lehetőségünk. Online tehát nem játszhatjuk végig, ami a Gears of War után kicsit visszalépésnek számít. Nem úgy, mint a multi, ahol akár negyvenen is harcba szállhatunk egymás ellen. A klasszikus játékmódokban járműveket is használhatunk, a speckó Rage módban pedig a egyedi tulajdonságokkal bíró (gyorsabb, erősebb, nagyobbat sebez) játékos legyőzése a cél. A Resistance online ütközetei az egyjátékos módhoz hasonlóan monumentálisak, a Motorstorm mellett a legélvezetesebb multi játék, éppen ezért vétek lenne kihagyni.

KONKLÚZIÓ

A Resistance The Fall of Man egy nagyszerű játék. Biztos nem lesz belőle klasszikus, mint ahogy az is, hogy jelenlegi trónjáról aránylag hamar letaszítják majd. Mindezek ellenére sokáig emlékezni fogunk rá, arzenálját sokszor emlegetjük majd, az esetleg valamikor megjelenő Killzone 2, vagy Black 2 megjelenéséig jól el leszünk vele, ha másért nem, akkor a multija miatt. Ha szereted az FPS-eket akkor jelenleg ez a legjobb választás a PS3 mellé!

PLAY!

AMI JÓ
Remek AI, és csodás design

ÉS AMI NEM...
Nincs online kooperatív-mód

GRAFIKA	08	Nagyszerű táj, otromba szörnyek
HANG	08	Remek hangok, hörgések
JÁTSZHATÓSÁG	09	Remek AI, feldobva járművekkel
ÉLETTARTAM	09	Kellemesen hosszú, plusz koop, plusz online

ÖSSZEGZÉS: A PS3 éra első igazán jó játéka. Kötelező, de minden tekintetben felülmúlható darab. Első lépésnek semmiképpen sem rossz így tükön ülve várjuk az Insomniac következő játékát a nextgen Ratchetet. Addig meg bőven elleszünk az itteni online mókával...

INDEX:

89%

„Virtuális autók és Bomba verdák szépségverseny ”
Online Exkluzív tesztek (csak a pcguru.hu-n olvasható)
400 letölthető játékkiegészítő
Nyeremények havonta többször
Napi 5-10 friss exkluzív hír
Tesztelj Velünk! Pályázat
Galériák közel 200 játékhoz 300 galériában, közel 5000 képpel
30000 fórum hozzászólás

Tartozz Te is a már közel 6000 tagot számláló online guru közösséghez

és vitass meg mindent a PC GURU szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.

Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ EVOLUTION
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 8 JÁTÉKOS

írta: Gregs

PLAY GOLD

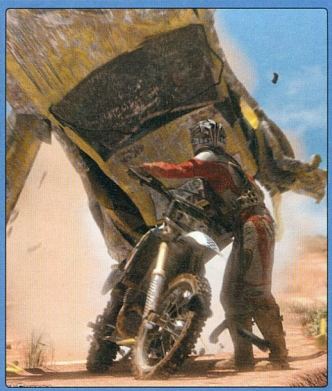
MOTORStorm

PADLÓGÁZZAL A KANYONBAN!

Meghatottságtól enyhén remegő ujjakkal vetettem monitorra magazinunk egyik első PlayStation 3-as játéktesztjét. Hiába van több mint egy éve piacon a Microsoft következőgenerációs konzolja, az Xbox 360, azért teljesen más érzés a játékipart az utóbbi években alapvetően meghatározó japán cég már most sok mindent megélt konzolját górcső alá venni. Ugyan a PlayStation 3 csupán lapunk megjelenése után három héttel, március 23-án debütál itthon és az európai üzletekben, a Sony lehetőséget biztosított szerkesztőségünk elszánt kommandójának, hogy már több héttel korábban élesben tesztelhesse a gyönyörű fekete masinát. Első tapasztalatainkról az előző számban olvashattok, azóta azonban csaknem végleges verziók érkeztek a Sony hazai központjába a leginkább várt nyitócímekből, így mi maximálisan kihasználva a cég előzékenységét, majdhogy nem hálózsákkal felszerelkezve beköltöztünk a számunkra biztosított tesztlaborba, ahol ideális körülmények közt, profi hangrendszer és egy asztallapnyi méretű legújabb Sony HDTV segítségével hozhattuk ki a maximumot az új gépből.

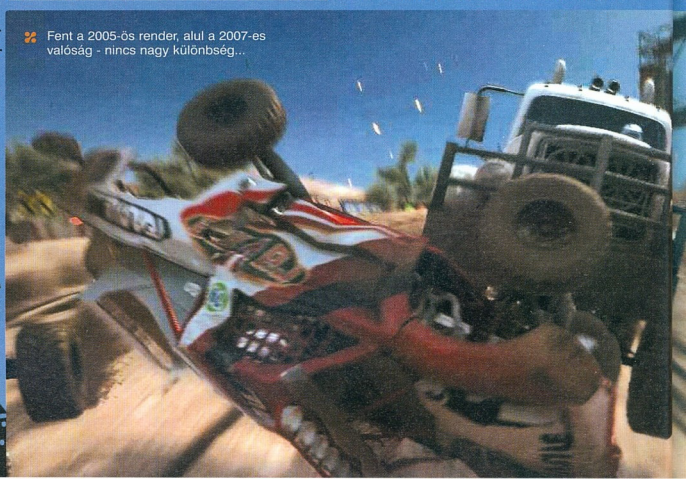
NYOMÁS ALATT

Öt igen erős World Rally Championship rész után a Sony jó lelkiismerettel bízhatta egyik legfontosabb exkluzív nyitójátékaként behatárolt

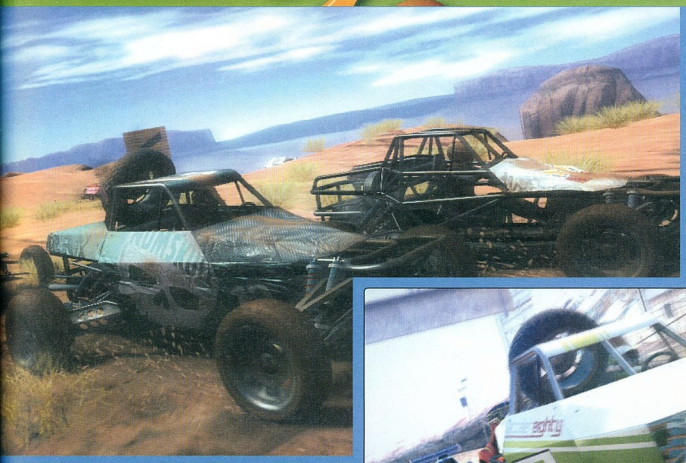


Motorstormot az Evolution csapatára. A 2005-ös E3-on szemkápráztató videót láthattunk a játékról, de nem a játékból: mint utóbb nem kis felzúdulást okozva kiderült, az ominózus bemutató közel sem valós időben futott, hanem több hónapnyi kemény munkával renderelték le előre. Bár a Sony fogadkozott, ezt a szintet fogják elérni a játék végleges grafikus motorjával is, az átejtés után nehéz volt hinni a japán óriás szavának. Csodák márpedig még léteznek: mi döbbentünk meg a legjobban, mikor a Sony bemutatószobájában valóban a másfél évvel ezelőtti CG videótól csak apróságokban elmaradó csodás grafika fogadott minket, és ilyen környezetben vehettük kezünkbe a PS3 új Sixaxis irányítóját.

A Motorstorm grafikai részletessége, de legfőképpen stílusossága felülmúlta minden képze-

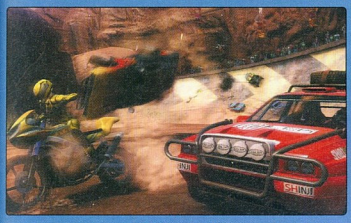


Fent a 2005-ös render, alul a 2007-es valóság - nincs nagy különbség...

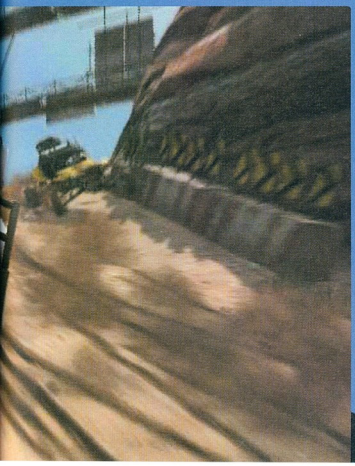


megvalósításra került. Nem ritkán akár négy-öt közel párhuzamos „ösvény" közül is választhatunk, sőt, gyakran annyira kiszélesedik a pálya, hogy nem is vagyunk biztosak benne, merre is van pontosan az előre. A pláne ott jön az egészbe, hogy ezek az útvonalak időről-időre egészen leszűkülnek, valamint igen jelentős szintkülönbség van közöttük, amit csak nehezebb és lassabb géptípusokkal tudunk biztonsággal áthidalni, különben szintváltásunk eredménye látványos taknyolás lesz. Itt jut komoly szerephez

Az ismétlések valami megveszekedett jól néznek ki!



letünket, igaz, erre nagy szükség is van, révén ez a játék egyetlen igazi ütőkártyája. A sziklás, sivatagos környezet, valamint annak vidám hangulata és részletessége minden tekintetben a Pixar legutóbbi animációs filmjét, a Verdákat idézi. A változatos két- és négykerekűek az utolsó csavarig bezárólag kidolgozottak és szépen lezúzhatóak, az elvileg egyhangú környezet ellenére rengeteg fajta, változatos és meszszemenőkig kidolgozott tereptárgy színesíti a hatalmas pályákat. A hátterek tényleg fantasztikusak, a képfrissítés sziklaszilárd, belassulásnak nyomával sem találkoztunk sok órás tesztünk alatt, a PS2-es játékok után pedig igazi felüdülés volt, hogy a táj a gyakran hatalmas belátható rész ellenére immár egyáltalán nem épül, a tereptárgyak, sziklák nem a semmiből tűnnek elő. Ennél is fontosabb talán, hogy a játéknak teljesen egyedi, vidám grafikus stílust és változatosságot sikerült kölcsönözni: bár csak egy tereptípuson, vörös homokos, sziklás sivatagi terepen száguldozhatunk, még változó időjárás és napszakváltakozás nélkül is sikerült a pályáknak igazi egyediséget adni. A sebességérzés tökéletes, a kidolgozott fizikai motor pedig az egész látványt még valóságosabbá teszi. Összességében a Motostorm látványvilága valóban egészen lenyűgözőre sikerült, és egyelőre az egyetlen olyan PS3-as játék, ami emelt fővel állhat oda akármelyik Xbox360-as cím mellé.



PLAY!

Bár a tesztverzióban csak néhány újságíróknak fenntartott szerver volt online, biztosak vagyunk benne, hogy a Motorstorm valódi oroszlánkörmeit a többjátékos csatározások során mutatja meg.

ÚTTALAN UTAKON

Sokak nagy félelme volt, hogy a mesés látványvilág mögött csupán egy egyszerű sivatagi autóverseny, roncsderbi fog állni, ami pár óra játék után gyorsan megunható. Nos, a fejlesztők ígérete, miszerint az elágazásokkal teli, fifikás pályák és eltérő típusú gépek segítségével soha nem látott módon teszik változatossá versenyjátékukat, teljes mértékben

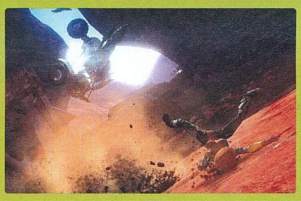
választott benzinfalónk típusa is: egy böhöm nagy terepjáróval ugyan közel sem fogunk akkora végsebességet elérni, mint mondjuk kétkerekűre pattanva, de cserébe megúszhatjuk a szintváltásokkor jellemző komoly borulásokat, sőt, még az apróbb ütközéseknél, sziklasúrolásoknál sem állunk azonnal fejre. További hatalmas előnyük a böhömebb gépeknek, hogy főleg a szűkebb terepszakaszoknál nemes egyszerűséggel elállhatjuk gyorsabb ellenfeleink elől az utat, vagy ha balga módon megpróbálnak mellettünk elhúzni, könnyedén felkenhetjük őket a sziklafalakra avagy leszoríthatjuk őket.

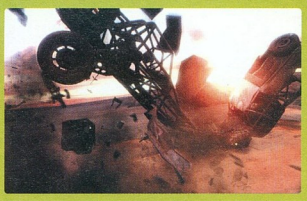
A pályákon nemcsak egymással párhuzamosan futó szintkülönbségek nehezítik dolgunkat, de az erős emelkedők és lejtők is komoly kihívást jelentenek majd, nem is beszélve a hatalmas ugratókról. Ez utóbbiakban az a nagy gonoszság, hogy gyakran nem is látjuk, a könnyebb gépekkel ugratva hova is fogunk megérkezni pontosan, ez a hely pedig nemritkán egy-egy váratlanul felbukkanó szikla lesz, melynek eredménye természetesen azonnali és fájdalmas borulás. A tesztverzióban sajnos nem lehetett kikapcsolni ennek a látványos, ámde egy idő után roppant idegesítő mutat-

Az ilyen helyzetek bizony nem ritkák

GYENGÉK KÍMÉLJENEK!

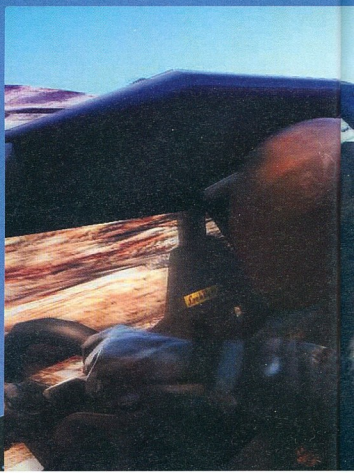
Noha meghalni, de még csak lábat törni sem lehet a Motorstormban, és sofőrünk még a legdurvább esés után is vígan folytatja útját, de a visszajátszások során néha már szinte nekünk fájtak a gerinctörő zuhanások, robbanással, a gépek atomokra hullásával végződött balesetek, rosszul becélzott ugratások. Természetesen online a legnagyobb móka a többiek ilyetén kikészítése...





ványnak a lassított bemutatását, ami néha eléggé ki tudott zökkenteni minket játékritmusunkból. Szerencsére túl nagy időveszteséget nem kell elkönyvelnünk ilyenkor, ám járművünk ismételt felgyorsítása azért vissza fog venni bő három-négy másodpercet aktuális köridőnkből, ami gyakran akár a nem túl felemelő „elsőből utolsó" effektust is magával hozza. Ugyan a játék első felében nem lesz komolyabb gondunk elhúzni ellenfeleink mellett, nem vezetnek túl agresszíven, legfeljebb az utat állják el előlünk, egy kis csalásnak köszönhetően igazán elszakadni tőlük nem nagyon fogunk tudni, a Need for Speed-ekhez hasonlóan mindig ott fognak loholni majdnem közvetlen mögöttünk. Sajnos, minderre csak a motorzúgásból, valamint abból következtethetünk, hogy bukás esetén mindig visszaesünk legalább három-négy helyezést, nem kapunk semmiféle konkrét információt arról, mennyire is sikerült tőlük elszakadnunk. Mivel a nagyobb járművekkel roppant hangulatos módon nemes egyszerűséggel legázolhatjuk riválisainkat a szűkebb szakaszokon, jó lett volna valamiféle visszapillantó tükör beépítése a játékba, nem is beszélve arról, mennyire remek lett volna, ha PSP-nket használhattuk volna eme funkcióra. Bár a belső és a külső nézet egyaránt nagyon jól használható, elvárható lett volna egy valódi, műszerfalas nézet is, főleg hogy túl sok fajta járgány nem található a különböző autótípusok között. Benzinfalóink egyébként valóban jelentősen eltérő adottságokkal rendelkeznek, igen nagy különbség van nemcsak végsebességük, de kormányozhatóságuk és terepbírásuk között is, igaz, ezekre magunknak kell rájönnünk, révén az autóválasztó képernyőn csak járgányunk külsejét csodálhatjuk meg, belső tulajdonságaikról semmiféle információkat nem kapunk – ez elég érthetetlen hiányosság.

Sajnos, az új Sixaxis kontroller „döntésérzékelőjét" használva a túlzott érzékenységnek hála félórányi szenvedés után is csaknem irányíthatatlannak tűnt a játék, így visszatértünk a jól bevált analóg karhoz, melylyel viszont bármelyik géptípust könnyedén és pontosan tudtuk terelgetni a széles pályákon. A szokásos gáz-fék gombokon kívül egye-



Noha a táj mindig ugyanaz, az eltérő napszakok kellő változatosságot biztositanak

dül a turbó gombra lesz még szükségünk: amíg motorunk túl nem hevül, bátran nyomhatjuk a nitrót, bár ilyenkor hatványozottan megnő borulási esélyünk is. Sebességtöbbletünk kihasználásának módja igazi taktikai ütőkártya kezünkben, bár jó lett volna, ha valamiféle teljesítményhez kötik bevetésének lehetőségét, mint a Burnout-sorozatban. Igaz, a legtöbb gépnél a túlhevülés nagyon hamar lefojtja a motort, így taktikusan kell turbózni, de azért a rendszer így túl egyszerű...A döbbenetes látványvilághoz és vidám játékmenethez tökéletesen eltalált aláfestést sikerült licenszelnie a Sonynak. Igaz, a Burnoutok félszáznyi zeneszáma után kissé kevésnek tűnhet a Motorstorm huszonegynéhány trackje, ezek kivétel nélkül tökéletes hangulati pluszként szolgálnak a játékhoz: az olyan klasszikus rock és metál bandák mellett, mint a Nirvana, vagy a Slipknot roppant kellemes meglepetésként hatott néhány mindenki által emészthető, adrenalinpumpáló drum and bass banda szerepeltetése, mint a Pendulum, vagy a Krafty Kuts. Emellett az egyes géptípusok mind eltérő basszussal duruzsolnak fülünkbe, a környezeti hangokból pedig ugyan nincs túl sok, azok nagyon jól passzolnak a játékhoz – egyedül a sofőrök káromkodásait, beszólásait hiányoltuk.

Nem csak a csodás grafika viszi el a hátán a Motorstormot, a játék is nagyon élvezetes!

A LEGJOBB PS3-AS NYITÓCÍM?

Miután a sziporkázó kritikák után kissé csalódásként hatott ránk a Resistance szerintem újdonságot hozni képtelen, kissé egyhangú játékmenete, egyértelművé vált számunkra, hogy a Motorstorm a PlayStation 3 európai premierjének legerősebb exkluzív húzócíme. Ugyan nem az a játék, ami miatt már önmagában érdemes beruháznunk az ugyancsak borsos árú konzolra, ha mégis kipengetjük a gép egyelőre igen húzós árát, PS3-as játékgyűjteményünk első valódi ékköve a Motorstorm kell, hogy legyen. Változatos, mókás játékmenete főleg az online móddal együtt hónapokig képes lesz lekötni mindenkit, látványvilága pedig gyönyörűen mutatja meg a PlayStation 3-ban rejlő hatalmas potenciált: belegondolni sem merünk, hogy fognak kinézni a második és harmadik generációs PS3-játékok. Még három-négy ilyen program, és a legvérmesebb Xbox 360 tulajdonosok is erősen el fognak gondolkodni a Sony új konzoljának beszerzésén –, de addig is a Motorstormot mindenkinek ki kell próbálnia!

PLAY!

AMI JÓ
Hát milyen döbbenetesen néz már ki?!

ÉS AMI NEM...
Csak egyféle környezet áll rendelkezésre

GRAFIKA	10	Ilyen látványt még sehol nem láthattunk
HANG	09	Tökéletes soundtrack lista
JÁTSZHATÓSÁG	09	Öt perc alatt belejössz
ÉLETTARTAM	09	Online hónapokig fogjuk nyúzni

ÖSSZEGZÉS: Egyszerűsége ellenére a hihetetlenül változatos és fifikás pályáknak köszönhetően a Motorstorm nem csak soha nem látott látványorgiával vesz le minket a lábunkról, de sokszínű, adrenalinpumpáló játékmenetével is. Kötelező minden friss PS3 birtokos számára.

INDEX:

91%

PLAY!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ STUDIO LIVERPOOL
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE 11 JÁTÉKOS

írta: RBaly

F1 CHAMPIONSHIP EDITION

CIRCUS MAXIMUS A KÖBÖN

Az immár kétszeres világelső a játékban is magabiztos teljesítményt nyújt

Egy Aguri a Renault nyomában, ez nem hétköznapi mutatvány

dem. Ez a PS3 ugyebár, ebből kifolyólag az elvárásaim óriásira nőttek a játékkal szemben, hiszen a rettentő vas – hogy a Kredenc által alkalmazott kifejezéssel éljek – nem enged kompromisszumot kötni. Nem merengek tovább, belőköm a közel végleges kódot tartalmazó tesztlemezt a gépbe. Belibben a Playstation 3 logója, majd egy csilingeléssel elsötétül a kép, kezdődik…

RÉGI ISMERŐS?

Az elején rögvest egy kellemetlen meglepetés ért: a főmenüt egy az egyben átemelték a PS2-es F106-ból. Apróság, a játék tartalmának a szempontjából lényegtelen elem, de kissé meglepett, hogy erre nem vették a fáradságot, igaz, márciusig még simán lecserélhetik ezt. És ha már a hasonlóságnál tartunk, a jól csengő cím mögött újfent a 2006-os szezon feldolgozása bújik meg, annak minden hivatalos csapatával, pilótájával valamint pályájával együtt. Vélhetően jogi hercehurcák miatt lehetséges az is, hogy a tavalyi szezon nevezési listájának megfelelő állapotok köszöntenek vissza ránk, azaz például hiába távozott idejekorán Montoya és Ide, az F1CE-ben ők is benne vannak. Emiatt szegény Yamamoto bizton szomorú lesz, hogy nem játszhat magával…

PLAY!

Amennyiben nem szed rá minket újfent a Sony, immár használhatjuk a PSP-nket is visszapillantó tükörként a játékban wifin keresztül.

Vártam rá. Napjaink közhelyével élve: nem kicsit, nagyon, bár ezzel azoknak, akik egy ideje olvassák szerény magazinunkat, nem mondtam túlzottan nagy újdonságot magamról. S most itt van előttem „A Lemez". A helyszín s a vendéglátóm ugyanaz, mint decemberben: a hazai PlayStation-divízió főhadiszállása, mindez Sándor Csaba jóvoltából. Ám mint cikkíró, ezúttal egymagam vagyok, a rajongásomat nem értő kollégák zargatása nélkül. Elmélke-

GRAN TURISMO 5

Tavaly novemberi számunkban írtunk arról, hogy a Sony két verziót akar kiadni a következő, PS3-as Gran Turismók-ból. A GT HD névre keresztelt program első változata lényegében egy 1080p felbontásra felturbózott, online multival ellátott GT4 lett volna (ahol minden autót, pályát pénzért kellett vol-

Szívet melengető gyönyörűség, több kommentár nem szükséges

na letölteni), a második verzió pedig tulajdonképpen egy GT5 demó, szintén pénzes letöltésekkel. A nagy felháborodás hatására ezt a tervet törölték: így jelenleg három GT program van fejlesztés alatt. Az egyik a GT HD Concept, mely egy ingyenesen letölthető próbaváltozat, tíz autóval és egy pályával. A második a GT5 Prologue, mely a 2008 első felében megjelenő Gran Turismo 5 demója lesz, körülbelül húsz autóval, két-három pályával és a sorozatban először, online játéklehetőséggel. Ezt őszre ígéri a Polyphony, a GTHD Concepthez hasonlóan ingyen.

tonsági autó is kérdéses pont, én nem tudtam sehogy se előcsalni, míg a hivatalos közlemény tesz említést róla, de legyünk optimisták… és evezzünk más területekre.

POWERED BY PS3

Ilyen arcátlanul hosszú előjáték után a térjünk rá a legszembetűnőbb vonásra, a grafikára. Elsőnek hazánk szépséges aszfaltcsíkjára gurultam ki egy verőfényes pénteki szabadedzésen. A paripa ágaskodó, a pilóta hétszeres világelső, de most az én parancsaimnak engedelmeskednek mindketten. A Ring gyönyörű részletességgel és színpompával tárult elém (ahogy később az összes többi helyszín is), a lelátón tízezrek csápoltnak szerény személyemnek, míg az ellenfelek izgatottan kémlelték a monitorokon tevékenységemet. Az képek, a netről leszipkázható videók egyáltalán nem képesek visszaadni ezt a vizuális szimfóniát. Ha hinni lehet az előzetes információknak, akkor a pályatervezés igényességét jól reprezentálja az a tényező is, hogy a pályákon lévő ülőhelyekből pontosan annyi van, mint a valóságban, bár ezt még nekem sem volt kedvem utánaszámolással leellenőrizni. Engem az effélé PR-információk nélkül is teljesen lenyűgözött az aprólékos és bitang mód lehengerlő, a képernyőről szinte lemászó látványvilág, s akkor nem is említettem még az eső, illetve a tesztnapokon a felkelő nap sugarai által nyújtott effektorgiát. Ezek miatt bátran ki merem jelenteni, hogy toronymagasan a legszebb F1-es játék, ami valaha készült, illetve bármelyik X360-as szimulátorral is bátran felveszi a versenyt (és nálam a téma kedvessége miatt meg is nyeri), amit bőven el is vártam egy ilyen kaliberű géptől!

Liuzzinak sikerült: Egy Mclarent előz Monte Carlo utcáin

BUSINESS

Bármennyire meglepő, a Sony nagyszerű vételt csinált azzal, hogy kisajátította a hivatalos F1 jogok felhasználását, legalábbis hazánkban biztosan, ugyanis a PlayStation 2-n hét részt megélt sorozat a konzol legsikeresebb szériájának számít Magyarországon! Így olyan nagyok előtt jár, mint például a négy részt megélt Gran Turismo (igaz, ebből kettő csak amolyan fél-epizód volt). Pedig a hazai konkurencia is erős volt, főleg, hogy az EA féle F1-ek is évekig a piacon voltak. Reméljük a Sony felfigyel erre a tendenciára, és vaalamelyik folytatásban már magyar nyelven is megjelenik a játék. Palik Laci biztos szívesen vállalkozna rá.

Tehát a menü egyezik, de sebaj, legalább gyorsan megy a konfigolás. Megjegyezném ismét, hogy raklapnyi vezetési segédlet áll az abszolút kezdő, ám a téma iránt elkötelezett játékosok számára, mely betanítani kevésbé, mesterkélt sikerélményt annál inkább képes nyújtani. Az örökzöld opciókon belül az irányítás az, ami említésre méltó, ugyanis sokféleképpen hajthatjuk a lovakat. Dicséretes módon három kormány támogatásával rendelkezik a játék. Mindhárom Logitech-gyártmány, értelemszerűen ebből kettő a PS2-es Driving Force Pro és Ex-et takarja, a harmadik a G25 névre hallgat, és ezt az alapjáraton PC-seknek szánt, ilyen viszonylatban a legjobb berendezést örömteli viszontlátni a kínálatban. A Sixaxis mozgásérzékelő funkcióját is támogatja a játék, így az új dolgokat megszállottan hajkurászók önfeledten csavargathatják a joyt a kezükben, ám ez a sajátos játékélményen túl nem ad extra tizedmásodperceket a mesterének. Sőt…

A HASONLÓSÁG FOLYTATÓDIK

A menü totális egyezőségén ugyan hamar túl tudtam lépni, ám az egyjátékos mód egy kicsit elszomorított, ugyanis tartalmilag (nem technikai oldalról nézve) szintén az F106 ikertestvére lehetne. Csak a kisebb baj az, hogy ugyanazok a játékmódok szerepelnek benne, mert ugye a Quick Race, Race Weekend, World Championship, Time Trial és Career módok csaknem teljes mértékben kimerítik a témában rejlő lehetőségeket. Ám a PSP-n már tiszteletét tevő hangulatos Challenge mód, valamint a csacska vezetési segédleteknél fényévekkel többet érő Driving School már erősen hiányzik. A hiányosságok sorát gyarapítja még a box utcában letöltendő büntetések hiánya, a versenystratégia futam alatti megváltoztathatatlansága, valamint a karrier mód zéróval egyenértékű megújulása, kibővülése, miközben ez utóbbiban még óriási potenciál lakozik. A biz-

PLAY!

A játék támogatása nem szűnik meg a megjelenés után, letölthetők lesznek különbözo frissítések, sisak- és autófestések, vagy akár a hivatalos tesztpályák is.

A fülünk is hasonló módon van kényeztetve, mint a szemünk: hosszú sorokon keresztül ecsetelhetném a hangtalások profi voltát, a tökéletesen felkevert visszhangokat, a csapatonkénti egyedi motorzúgásokat, de nem teszem, mert van, amit hallani kell, s nem olvasni róla. Szummázva a prezentáció minőségére büszkék lehetnek a fejlesztők, főleg, hogy mindezt alig több mint egy év alatt hozták összse.

SZIMULÁTOR?

Fogas kérdés. Nem az, ha a szimulátorról az a kép van bennünk, hogy az csakis egy pokoli nehezen, remegő lábakkal irányítható, a piruett állandó veszélyének kitéve haladgatunk előre, s valamennyire az, ha megértjük, hogy az F1-es autók – szemben bármilyen más versenygépekkel – brutális menetstabilitással és tapadás-

Egy kis víz nem árthat az amúgyis sokszor túlhevülő McLarennek

Az autók részleteire is nagy gondot fordítottak a fejlesztők

sal rendelkeznek. Elvégre pusztán a hátsó szárny akkora leszorító erőt képez ezeknél, hogy 300km/h felett a plafonon is vígan fent maradnának. Véleményem szerint az összes segítség kikapcsolásával – bár nyilván soha nem vezettem ilyen autót – igen közel áll a valósághoz: a rázókövek némelyike derekasan ki tudja repíteni az óvatlan pilótákat, az ideális ívről való letérés mindig megbosszulja magát, egy rossz súlypontáthelyezéssel megkezdett kanyarodáskor könnyen kitörhet az autó hátulja, s kikapcsolt törés esetén se lehet vígan dodzsemezni az ellenfelek között. Egyedül a fű viselkedését találtam következetlennek: többnyire a nagy gázadás piruettet eredményezett ugyan, de néha padlógázzal átszáguldva rajta csak a sebességem csökkent kisebb mértékben, mindenféle egyéb szankció nélkül. Mindezt egy közepesen részletes beállítási rész fejeli meg, valamint szintén bekerült a Race Car Evolution menüpont, ami alatt a csapatunk segít nekünk, ha nem menne magunktól az autó finomhangolása.

Az ellenfelek tudása, viselkedése is tovább fejlődött a tavalyi rész óta. Egy új AI rendszer dolgozik a program alatt. Ebben a riválisaink az életbeli megfelelőjükhöz hasonló beállítottságokkal rendelkeznek, s a PS3 magasabb számítási teljesítményének köszönhetően folyamatosan mérlegelik az adott helyzetüket, lehetőségeiket, a vállalható, s egyben a vélhetően megtérülő kockázatokat. Így lesznek higgadtabb, agresszívebb és nyomás alatt kevésbé vagy hibára hajlamosabb pilóták, no meg a hosszú távon stabilan gyors, avagy ingadozó teljesítményt nyújtóak is. Ezek miatt az amúgy is élvezetesre sikerült offline csatákat a szintén új, minden eddigi F1-es játékban tapasztaltnál részletesebb törésmodell tetézi. Az autók az életben látottakhoz hasonló módon vesztik el alkatrészeiket az ütközések intenzitásának a függvényében. Ilyenkor még nincsen vége az eseményeknek, mivel a leszakadó darabok a többi versenyzőre is veszélyt jelentenek. Egy remekül telibe trafált hátsó szárny egyrészt darabjaira hullik, másrészt eme találkozás áldozata s a törmelékek áldozatai hamar bejelentkezhetnek egy előre nem tervezett szervizre, búcsút intve a dobogó legfelső fokának.

Montoya a PS3-on még bizonyíthat

Ha már a gép nem nyújtana elég kihívást, a remek multiplayer kellő kihívással szolgálhat!

MULTIPLAYER

Az F106-os fiaskó után félve merek erről nyilatkozni, ugyanis abból az utolsó utáni pillanatban került ki a tesztverzióban már tökéletesen működő többjátékos mód. Szóval elvileg van (lesz), méghozzá rögtön kétféle is. Az egyik a LAN mód, ahol nyolc gépet köthetünk össze, így ugyanennyi ember vezérelte autó szerepelhet egy futamon. E mód összes többi pontja megegyezik az online móddal, ami az előzőnél sokkalta nagyobb érdeklődésre tarthat számot. Végre macera sincs, bárki mindenféle installálás, lemezrendelés nélkül bátran felcsatlakozhat a PSN hálózatába. Itt immár tizenegy arc eshet egymásnak, ami ugyan kevés, de a semminél azért több. Furcsa újítás az, hogy gép irányította pilóták is elindulnak velünk, szintén 11-en, így téve teljessé a mezőnyt. Nem nehéz belátni, hogy igencsak felesleges attrakció ez, hiszen az ember nem a gép miatt csatlakozik a világhálóra, 22 hús-vér ember ellen sokkalta nagyobb móka lenne a multi. Habár nem zavar túl sok vizet az AI jelenléte (mindegyikük szellemautóként körözget), de egy lehetőség legalább a kikapcsolásukra nem ártott volna. Ennek a funkciónak a lényege az lenne, hogy ha nincs meg a teljes létszám, ám időközben valaki csatlakozni szeretne, akkor a rendszer beülteti őt egy gép által vezérelt autó helyére, csak hát ez kinek is jó? Ha pontszerző helyre kerül a delikvens, jogtalan előnyhöz jut, ha túl hátulra, esélytelenül körözget a pályán. Az online mód többi újítása viszont örvendetes, úgymint üzemanyagfogyás, gumikopás, boxkiállás és törés. Időmérő edzésről sajnos semmi életjelet nem láttam, valamint egymagam csak a tényeket tudtam ellenőrizni, így most elkerülve a nyáron elkövetett hibámat kéretik fenntartással kezelni a többjátékos módról szóló részt, ugyanis mindez változhat előnyére, és, ahogy azt keserűen tapasztalhattuk tavaly, a hátrányára is.

A kedves olvasóban feltűnhetett talán az, hogy egy sajátos kettősség lengte be a cikket. Lényegében pont ez dúl bennem, ugyanis adva van egy küllemét tekintve nagyszerű remekmű, ezen felül az amúgy igencsak jó F106 erényeit magasabb szintre emelő belbecs, mint a törésmodell vagy a szimuláció és a többi, de én személy szerint azért többet vártam tőle. Szinte biztos, hogy az a pár, jószerivel apró, de annál inkább hangulatfokozó elem, s a még teljesebb multi az F107-re van tartogatva. Ellentételezésként viszont az eddigi legjobb F1-es játék, ami kapható.

PLAY!

AMI JÓ
Letaglózó grafika, továbbcsiszolt tartalom

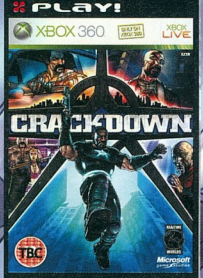
ÉS AMI NEM...
Kevés újítás, a multiból több játékost is kihozhattak volna

GRAFIKA	09	Sose volt ilyen jó
HANG	10	Közel a tökéleteshez
JÁTSZHATÓSÁG	09	Jól.skálázható, kezdőkkel is barátságos
ÉLETTARTAM	10	Ha szereted 10, ha nem 0

ÖSSZEGZÉS: A Sony F1-es sorozata remek formában költözött át az új generációra. A fejlődés ismét jól érezhető benne, ám a cikkben leírtak alapján még van miben javulni. Remeljük a szándék is meglesz hozzá.

INDEX:

85%



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ REALTIME WORLDS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 2 JÁTÉKOS

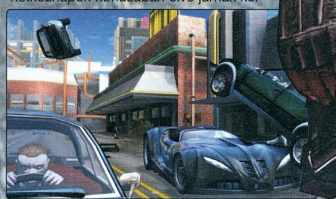
írta: Snake

CRACKDOWN

NAGY BALHÉ A NAGYVÁROSBAN

Az elmúlt évek során egy-egy kiállítás, vagy rendezvény során számtalanszor találkoztam már a mindenki által következetesen csak GTA-klónnak titulált Crackdownnal, de valahogy soha nem tudott elkápráztatni. A képi világa furcsának tűnt, és mivel soha sem rajongtam különösen egyetlen GTA-ért sem, ezért a játékmenet sem igazán érdekelt. A végleges verzió kézhez kapása után azonban minden előítéletem elszállt. A Crackdown egy igazi meglepetésjáték, és tulajdonképpen a hatalmas, nyílt világon kívül semmi köze sincs a GTA-khoz! Nagyszerű fejlődési- és harcrendszere miatt órákra képes a konzol elé szegezni a játékosokat, egy akciójáték sikeréhez pedig ez pont elég!

Maximális vezetési képességgel autónk már lóni is tud



A LEGKIRÁLYABB SZUPERHŐS-JÁTÉK

A Crackdown, bár nem egy hivatalos szuperhős-univerzum licensze, mégis azt kell mondanom, hogy a valaha készült legjobb szuperhősös játékkal van dolgunk. Nincsenek benne sallangok, világmegváltó ötletek, mondhatni semmi extra, mégis, ami benne van, az nagyszerűen működik. Adott egy hatalmas metropolisz, három, különféle bandáktól uralt negyeddel. Az utcán autók és járókelők a hétköznapok ritmusában élve járnak-kelnek, teszik a dolgukat, és persze rémülten eszeveszett rohanásba

A lehetőség, hogy a neten egy társunkkal is végigjátsszuk a történetet remek ötlet!

Minek a kamatmentes hitel, amikor így is szerezhetünk autót?

kezdenek, amikor a helyi erők összetűzésbe kerülnek a bandatagokkal. Az utca emberének a reakciói félelmetesen jól sikerültek. A bandaháborúk környékén az autók lefékeznek, tolatásba kezdenek, az idegesebb sofőrök belerohannak a másikba, miközben a golyózápor folyamatosan szedi az ártatlan áldozatokat. Ráadásul a bandatagok egymás közti, vagy éppen a rendőrök ellen vívott küzdelme nélkülünk is zajlik, sokszor csak néhány túlélőt és tucatnyi hullát találunk a fegyverdörgések után haladva…

Az egyik legemlékezetesebb jelenet számomra az volt, amikor egy menekülő autó egyik első gumiját véletlenül találat érte. Amint a felni a földhöz csapódott, a sofőr elveszítette uralmát a kocsi felett, ami felborulva halálra zúzott a járdán sétáló ártatlan járókelők közül vagy ötöt – mire mindenki rövidtávfutóként sprintelve spriccelt szét a baleset helyszínétől. A reakciók tehát félelmetesen jók lettek, de mindenképpen meg kell jegyeznem azt is, hogy a Crackdownban csak járókelők, autósok, rendőrök és bandatagok vannak. Nincsenek szakosodott sofőrök, így tűzoltóval mentővel vagy taxival sosem fogunk összefutni – nemhogy ilyen feladatokat elvállalni. Hála istennek, a fent felsorolt szakmák hiánya egyáltalán nem érződik a játékon. A Crackdown ettől egy szemernyit sem lett élettelenebb, csak talán picit kevesebb – a fejlődési és harcrendszer azonban többszörösen kárpótol mindezért.

FEJLŐDNI JÓ

Jómagam sosem tartoztam azok közé a játékosok közé, akik képesek órákon át rohangászva, „céltalanul" öldökölni az ellenfeleket csak azért, hogy a karakter egyre táposabb legyen. A Crackdownnal azonban kivételt tettem. Órákig képes voltam keresgélni a futást és az ugrást tápoló zöld upgrade-gyöngyöket a háztetőkön, vagy vertem puszta kézzel (illetve inkább lábbal) agyon az ellenfeleket csak azért, hogy aztán megerősödve a fejem felé emelhessek egy kamiont, vagy hogy egyik háztetőről a másikra ugrálva szálljak szembe a bandatagokkal. A Crackdownban a fejlődés valami eszméletlenül jól lett kiegyensúlyozva. Mindig úgy érezzük, hogy csak még egy picit kell játszani ahhoz, hogy az egyik képességünk – ugrás/futás, vezetés, erő, fegyveres szakértelem vagy robbantási tudás – szintet lépjen, éppen ezért irgalmatlan nehéz letenni a játékot. Ha meg elértük valamiből a következő szintet, akkor azon törjük a fejünket, hogy vajon hol is volt az az épület, aminek a tetejére való felkapaszkodáshoz csak pár centivel nagyobb ugrásra lett volna szükségünk, vagy hol volt az a helyszín, ahol a gránátok megnövekedett hatótávja igazi joker lenne. S mivel ez az apróság nem hagyja nyugodni a játékost, ezért akár órákat is eltölt azzal, hogy megkeresse azt a bizonyos épületet. Az út folyamán persze irtja az ellent, képességei fejlődnek, minden lépése, cselekedete egyre monumentálisabb, brutálisabb és egyre inkább az az érzés keríti hatalmába, hogy megállíthatatlanná, elpusztíthatatlanná vált.

Hármas, négyes szintre fejlesztett erővel a velünk szembe robogó kamiont is egyetlen forgó-

KOOP EGYSÉGBEN AZ ERŐ

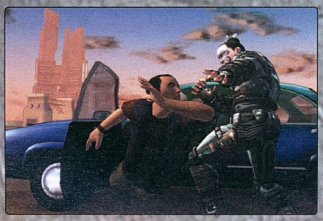
A Crackdown a Gears of Warhoz hasonlóan kooperatív módban, barátunkkal vállt vállnak vetve is végigjátszható. Ekkor egyikünk például az autót vezeti, míg a másik a kocsi háztetején gubbasztva irtja az ellent. A küldetések ekkor némileg nehezebbek, a vezéreket nagyobb számú és tűzerejű őrség védi. A koop játékmódban arra azonban figyeljünk, hogy lehetőleg nagyjából egyenlő fejlettségű ügynökökkel társuljunk. Ha a csapat másik tagja sokkal erősebb, akkor számunkra nem sok babér terem majd, mindenkit egyszerűen eliminál majd előlünk!

rúgással méterekre repíthetjük, halálra zúzva ezzel a bent ülőket. Summa summárum: a Crackdown a karakterfejlődés szempontjából jelenleg a legjobb akciójátéknak bizonyult. A skillrendszer miatt képtelen a játékos elszakadni a konzol elől. Az egyedüli csalódást az aránylag rövid játékidő jelenthetí. A tulajdonságok maximumra való fejlesztéséhez ugyanis mindössze hat-nyolc órára lesz szükségünk, és bizony ennyi idő alatt pont végzünk a három bandával is.

HARCRENDSZERBŐL JELES

A GTA-sorozat legnagyobb hibájának az eszméletlenül tufa, primitív harcrendszerét tartottam. Igazából nem ez a gyenge játékelem dühített fel, hanem a sorozat iránt elvakult szaksajtó, akik eme hiányosságról rendre elfelejtették tájékoztatni a játékost. Mint ahogy a bevezetőben már említettem, a Crackdown nem egy GTA-klón, csak néhány játékeleme (például itt is szabadon lophatunk autót magunknak) és a hatalmas nyílt világ teremti meg a hasonlóság érzetét. A Crackdown egy ízig-vérig akciójáték, abból is az egyszerűbb fajta; ám a fejlődési és harcrendszere elviszi a hátán az egészet, pedig a rendszer ugyanaz, mint amit eddig megszoktunk a hasonló játékoknál, csak itt, a finomhangolásnak köszönhetően végre jól működik!

A bal ravasszal befogjuk az áldozatokat, a jobbal pedig lövünk. Ennyi az egész – az újítás mindössze annyi, hogy a jobb analóg karral tetszés szerint választhatunk a páciens testrészei között, így kilőhetjük a kezéből a fegyvert, vagy egyetlen fejlövéssel leteríthetjük. Célzás után a célkereszt elkezd beszűkülni, és miután már majdnem ponttá zsugorodik, akkor tudjuk leadni a hajszálpontos lövést. A fejlövésnél ez a zsugorodási idő értelemszerűen jóval lassabb, mint has- vagy láblövés esetében. Ez a befogási és célzási rendszer a járműveknél is működik. Csak ott, ugye, a kasztni és a kerekek között válogathatunk. Egyébként a kerekek kilövése a játék egyik legszórakoztatóbb része, a száguldó autók a gumi



Hamuból lettél, hamuvá leszel tesó!

kidurranásakor a fizika törvényszerűségeinek hatására szanaszéjjel bukdácsolnak, vagy forognak tengelyük körül. A játék végigvitele után én órákat szórakoztam azzal, hogy a száguldó autók kerekeit kilőve minél nagyobb tömegkarambolt okozzak.

BÉKÉS VÁROS BANDÁI

A játék célja amúgy egyszerű, mint a facsipesz. Adott három banda (lásd külön), akik a város három egymást hidakkal összekötött területét uralják. Minden egyes bandának megvan a maga bandavezére, akik alá alvezérek dolgoznak. A cél a teljes hálózat felszámolása. Értelemszerűen érdemes mindig alulról haladni és csak a végére hagyni a fővezéreket, az alvezérek eliminálásával ugyanis folyamatosan gyengül a bandavezér ereje. Egy gyár felszámolásával például elvághatjuk a golyóálló mellények utánpótlását, így sokkal könnyebben verekedhetjük át magunkat az őrségen. Máshol a testőrök nevelőjét iktathatjuk ki, vagy az autóparkért felelős személyt: így a jutalom a nagyfőnök körüli meggyengült őrség, illetve a motorizált banditák eltűnése lesz. A küldetések sikeres végrehajtásának esélyeit a tett színhelyén a központ felméri és százalékos értékelésben tudtunkra adja azt. Négy-öt százaléknyi eséllyel nemigen érdemes nekivágni, bár volt olyan küldetés, amit így is sikeresen tudtam teljesíteni. A fővezér és az alvezérek likvidálása után az uralmuk alatt tartott terület felszabadul, így már nyugodt körülmények között gyűjthetjük a tetőkön elrejtett zöld, illetve a minden tulajdonságot növelő, ám piszkosmód elrejtett kék powerupokat, és vehetünk részt a futó- és autóversenyeken.

Az imént említett két opcióról eddig még nem esett szó, bár az igazat megvallva nem is nagyon érdemesek arra. A zöld és lila fénycsóvákkal ellátott területek futó- és autóversenyre adnak lehetőségeket. Ha ezeket időre teljesítjük, akkor a hozzájuk tartozó képességeink fejlődnek. A versenyek azonban eléggé unalmasak, csak az idő az ellenfelünk, ráadásul tapasztalati pontokat sem osztja két marokkal, így motiváció hiányában egy-két verseny kivételével nem teljesítettem azokat.

BANDÁK

LOS MUERTOS

A leggyengébb csapat, akik Domingo Garcia vezetésével uralják a legnagyobb városrészt. A hét vezér eliminálása nem okozhat nagy gondot, így e klán teljes likvidálását felfoghatjuk afféle oktató játékmódnak is. A banda tagjai: Ramón Gonzalez, Rafael Diaz, José Guerra, Violetta Sanchez, Rodrigo Alvarez, és végül a már említett vezér Don Domingo Garcia.

THE VOLK

Az orosz bűnözőkből álló Volk, a legerősebb fegyverarzenállal rendelkező csapat. Igazi erősségük a robbanószerek kifejlesztésében és azok profi használatában rejlik. Az ellenük való küzdelem már igazi kihívást jelen. A banda tagjai: Viktor Rabotnikko, Olga Romanova, Boris Mikhailov, Natalya Gryzunova, Sergei Sovetnik, Igor Biragov és végül a fővezér Vladimir Golyaks.

SHAI GEN

Számomra a legnagyobb kihívást a rendkívül agyafúrt Shai Gen klán okozta. A vezérekhez való út biztonsági berendezésekkel és tömöntelen számú mesterlövésszel és egyéb trükkös testőrrel van kikövezve. A bandatagok: Vitaliy Rzaznik, Colonel Axton Powell, Dr. Baltazar Czemenko, Mrs. Timbol, Thadeous Oakley, Melissa Fang Yin és a fővezér, Zuang Lun Wang.

SZINKRONBAN

A Viva Pinata után - hál'istennek - a Crackdown is ékes anyanyelvünkön szólal meg. A Microsoft beváltotta ígéreteit és rendre igényesen feliratozott és szinkronizált játékokkal rukkol elő. A Crackdown immár a második olyan játék, aminek a honosítása olyannyira jól sikerült, hogy az eredeti angol helyett magyarul játszottam végig. Nem voltak zavaró félreértések, esetlen kifejezések (esetleg a menüben néhány „szakkifejezés" lett fura), érthetetlen és értelmetlen mondatok, sőt a fordítók a szöveghűségre is nagy gondot fordítottak így a károkodások is bekerültek a játékba. A bandavezér hölgyeket simán lekurvázza a narrátor, és meglepő módon a felvezető szövegekben is obszcén kifejezéseket használ. Például az egyik bandavezér felfedezésekor a „Martinez, a jó kurva anyját!" mondattal küld harcba minket. Az igazat megvallva örülök, hogy a honosítók hűek voltak az eredetihez és nem próbáltak meg finomkodni és a csúnya szavak helyett „a teremburáját" vagy „a hétszentségit" kifejezésekkel élni. A szinkron tehát nagyszerű, apró hibái ellenére mindenképpen javallott annak bekapcsolása – még akkor is, ha kizárólag a menük és a narrátor lett magyar, az egyszeri bandatagok random üvöltései, káromkodásai megmaradtak angolnak. Az életre híváshoz itt is a konzol System menüjében a Location opciót váltsuk magyarra.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Crackdown képi világa első ránézésre furcsának tűnhet, ugyanis a készítők a képregényekre emlékeztető cel-shading technológia alkalmazása mellett döntöttek. Mindezek ellenére a grafika nekem nagyon bejött, főleg azért, mert a több száz autót, járókelőt és a számtalan épületet egy az egyben kirakja a játék a képernyőre. Sehol egy töltőképernyő vagy a semmiből feltűnő alak, fa vagy épület, és szaggatást sem láttam. Valami eszméletlen érzés figyelni, ahogy az egész világ él, mozog. Kíváncsi leszek a GTA 4-re, remélem a Rockstar minimum ilyen világgal kápráztat majd el minket!

PLAY!

AMI JÓ
Remek fejlődési rendszer, izgalmas akcióorientált történet

ÉS AMI NEM...
Hamar végigvihető, kevés mellékküldetés van

GRAFIKA	08	Pofás Cel-Shaded grafika
HANG	09	A szinkron remek, a zenék jók
JÁTSZHATÓSÁG	09	Könnyen elsajátítható, tanulható
ÉLETTARTAM	08	Az achievementek megszerzése sok idő

ÖSSZEGZÉS: A Crackdown az év meglepetésjátéka. Minden akciójáték rajongónak tiszta szívvel ajánlhatom. Próbálják ki biztos, hogy nem fogtok benne csalódni. Forradalmat azonban semmiképpen ne várjatok, nem arra készült.

INDEX: 88%

INFO

KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ KOEI
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: NightBagoly

Romance of the Three KINGDOMS XI

SOK MILLIÓ KÍNAI HÁBORÚJA

A Romance of the Three Kingdoms-sorozatot talán senkinek sem kell bemutatni: a több mint tíz részt megért körökre osztott stratégiai játék stílusával igazán egyedi ízt képvisel a Sony konzoljának felhozatalából, azonban Japánon kívül nem sikerült vele igazán robbantani, nem emlegetik az olyan „nagy programok" között, mint például a Final Fantasy, vagy a Metal Gear Solid. A legújabb – szám szerint tizenegyedik – részre mindennél átfogóbb stratégiai lehetőségeket, és ezidáig nem tapasztalt élményt ígértek a fejlesztők.

RÉGES RÉGEN, A MESSZI-MESSZI KELETEN...

A recept maradt a szokásos: ismételten egy körökre osztott stratégiai játékot kapunk, történelmi köntösben, a távoli Kínában elhelyezve. Az időpont a Han-dinasztia pusztulása környékére datálható, valamikor a második és a harmadik század között. Feladatunk nem egyszerű: kiterjeszteni a hatalmunkat egész Kínára, politikával, harccal, vagy a kettő megfelelő ötvözetével legyőzni az ellenfeleinket, és a végén természetesen élvezni a legnagyobbaknak kijáró tiszteletet a kontinens uraként.

Ennyit arról, amit megszoktunk, most térjünk ki egy picit a külsőségekre: ha optimistán akarok belefogni a dologba, akkor azt mondom, hogy a Yoshihiro Ike által szerzett zene egyszerűen zseniális. Az ember percek alatt elfelejti a való világ gondjait, behunyja a szemét és úgy érzi, tényleg ott van Kínában, azokban az időkben, amikor még különböző dinasztiák mészárolták egymást halomra a hatalomért – hihetetlen, de ez a rész gyakorlatilag kifogástalan. A grafikai stílus ismételten megér egy misét, a már-már festményszerű szűrőnek és a remekül használt színeknek hála sikerült elviselhetővé tenni a dolog technikai részét: bizony, márpedig azt rendbe kellett hozni. A táj borzalmasan kopár, 3D ide vagy oda, az objektumok lelógnak a képernyőről, a seregek, meg úgy az egész csatarész merő borzadály. Egy szó mint száz, nem lett volna nehéz stílusosan a harmadik dimenzióba váltani, pusztán egy kicsivel el kellett volna halasztani a megjelenést, meg a platformot: ha a nagy, mozgatott adat miatt képtelenek voltak igényesen megoldani a generációs ugrást, kár volt erőlködni. A párbajok is grafikai változáson mentek át: ez már nem fest annyira ocsmányul, mint az a képernyő, amit a legtöbbször bámulni fogunk, pusztán csak elégtelen: most, amikor a PS2 utolsó erőtartalékait látjuk bevetés alatt, mondjuk a God of War folytatásában, én azt mondom, erről talán jobb nem is beszélni...

A játékmenet gyakorlatilag klasszikusnak mondható: építkeznünk kell, farmokat és piacot a pénzért és az élelemért, barakkot a sereg képzésére, és rengeteg mást fegyverekre és egyebekre. Természetesen minderre megadott számú akciópont áll rendelkezésünkre, ha ezek elfogynak, akkor véget ért a körünk. Szükségünk lesz vezetőkre is – ők azok, akik kontrollálják a sereget –, 24 különböző érték alapján kreálha-

POWER UP

Egyelőre csak PC-n elérhető a Power Up Kit névre keresztelt kiegészítő, amely millió dolgot ad hozzá a RotTK 11-hez. Többek között van benne 10 új épület, 52 új kikutatható képesség és hat teljesen új pálya. Az igazi profik számára megjelent a szupernehéz fokozat, de szerencsére saját seregeink intelligenciáját is továbbcsiszolták. Egyelőre nincs tervbe véve a PS2-es kiadás, pedig megérné a pénzét...

A diplomáciához az előnyös házasságok is hozzátartoznak...

tunk is most már sajátokat. Ők lesznek azok is, akik összecsaphatnak az úgynevezett párbajok során is. A csaták alatt a különböző parancsokat egybefűzhetjük, kombókat adhatunk elő – úgy látszik, enélkül már nem is lehet játékot fejleszteni, sajnos –, és használ vehetjük a csapdáknak is. A megújult taktikai lehetőségeknek hála ezek nagyon hasznosak tudnak lenni, ráadásul közvetlenül irányíthatjuk is a dolgokat, így ha az ellenfél véletlenül nem sétál bele a csapdánkba, hát bele is tudjuk lökni. Egy szó mint száz, lehetőségeink korlátlannak tűnnek – olyannyira, hogy már a tanuló küldetés során sem fogjuk tudni, hova kapjunk. Legyenek jó kedélyűek a vezetőink, legyen stabil a gazdaság, erős a sereg, nem árt figyelni a diplomáciára sem, ráadásul mire észbe kapunk, már élesben zajlanak a dolgok, a legtöbbször persze időre, ami az egészet alaposan frusztrálóvá is teheti. Bármit, amit teszünk a programban, azt technique pontokkal jutalmazza, ezekre pedig igen csak szükség lesz: ezekből fejleszthetjük a seregeinket, ebből kaphatják a különböző extra képességeket, szóval minden fontos, stratégiailag meghatározó dologban előnyünkre lesznek, és ahogy telik az idő, bizony ezek nélkül elvesztünk.

PLAY!

A játék japán gyújtói kiadásához jár egy véggigjátszás-füzet, egy gyönyörű poszter, egy térkép és a nagyszerű zene egy CD-n.

már most felhívom minden kedves többjátékos élményre váró olvasónk figyelmét, hogy mielőtt összerántja a haverokat egy délutáni Three Kingdoms partira, hogy előtte valahogy juttassa el hozzájuk a játékot, és hagyja, hogy kitanulják. A mikromenedzsment, a lehetőségek sokasága, a csata taktikai részének kiismerése, meg az egész cucc úgy, ahogy van, nem támogatja a „leülsz és játszol" életérzést, szerintem órák, de tapasztalataim alapján inkább napok kellenek ahhoz, hogy valaki nemhogy játékos, de akár a legkönnyebb gép ellen is fel tudja venni a kesztyűt. Ráadásul, hiába a beállítható körönkénti időlimit, minél többen ülünk a tévé előtt, körülbelül négyszer, ötször annyi időt fogunk eltölteni... tehát a körökre osztott játékok örök hátulütője most is jelen van, és ez már a kampányok során is hatalmas érvágás lehet.

És akkor essünk is neki a végső ítéletnek. Nem lett rossz játék a Romance of the Kingdoms XI, éppen csak az vele a gond, hogy túlontúl sokrétűre sikerült. Az ember csak ül a tévé előtt, és azon gondolkodik, hogy mihez kezdjen. Az egész túlságosan aprólékos, elveszünk a részletekben, miközben a játék hangulata, meg úgy az egész lényege elvész. Iszonyatosan komoly koncentrációt igényel, ezáltal kikapcsolódásnak nem ideális – azonban, ha úgy tekintünk rá, mint egy körökre osztott stratégiára, ami véletlenül platformot tévesztett, akkor nagyon kellemesen szórakozhatunk: éppen csak nehezen tudom elképzelni, hogy PS2-őn hatalmas sikert robbantana ki. Nem oda termett...

KRUMP-LEE

Saját saccolásomban körülbelül órák százai alatt járhatunk végére a beépített kihívásoknak, ami jó nagy időt jelent, és akkor még nem is beszéltünk a multiplayer lehetőségekről. Azonban

PLAY!

AMI JÓ
Több száz órányi játékidő a legkitartóbbaknak

ÉS AMI NEM...
Túlontúl nehéz, indokolatlanul sok időt kell rászánni

GRAFIKA	04	Nem a külseje az erőssége
HANG	06	Jellegzetes, markáns zenék
JÁTSZHATÓSÁG	06	Szokni kell...
ÉLETTARTAM	09	Ha bejön, évekig el leszel vele

ÖSSZEGZÉS: Az tény, hogy nem a legszebb grafikájú játék, de miután a stílus meglehetősen ritka PS2-n, ráadásul sikerült izgalmas ötletekkel feldobni, talán megér egy próbát. Ha a látványra buksz, kerüld el, ha szereted a gondolkodtató, stratégiázást, ne keress tovább.

INDEX:

69%

HÁBORÚ HELETRŐL

BLADESTORM: THE HUNDRED YEAR'S WAR

A készülő nextgen sikerváromá nyosban ismételten a Koei próbál meg bizonyítani, méghozzá a saját módján: az aprólékos mikromenedzsmentet kőkemény akcióra, és emellett pompás grafikára cserélik – no meg a világ is változott, a középkori Ázsia helyett a középkori Európába látogathatunk. A játékos gyalogosokat, íjászokat és lovasságot vezérel, miközben megpróbálja magához édesgetni az olyan speciális egységeket, mint az elefántok, vagy az ágyúsok. Rendkívül dinamikus csatákat, látványos jeleneteket, és önálló célokkal rendelkező embereket ígérnek a Koei kiadónál, a fejlesztést pedig a Dynasty Warriors sorozat atyjai, az Omega Force vállalta be.

SAMURAI WARRIORS 2: EMPIRES

A Samurai Warriors 2 nem volt kiemelkedő siker nyugaton, ám a Koei nem adja fel, és az Empires címen futó folytatásban javítani próbálnak az eladásokon. A lényeg természetesen az Empires játékmód, amelyben ugyanúgy provinciákat kell elfoglalnunk, mint a két utolsó Dynasty Warriors hasonló című kiegészítőjében – csak éppen az ígéretek szerint szamurájék minden eddiginél mélyebb stratégiai részt kapnak majd. Hát, hacsak tizedannyi melónk lesz a birodalom menedzselésével, mint a balra tesztelt játékban, máris nem az akció lesz a fő elfoglaltságunk...

INFO

KIADÓ NIS
FEJLESZTŐ GUST
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Flatline

AR TONELICO: Melody of Elamia

A ZENE EREJÉVEL

Aki hallott már a Gust fejlesztőcsapatról, annak majdnem biztos, hogy az általunk is sokat emlegetett és játszott Atelier Iris-sorozat jut eszébe. Amellett, hogy a srácoknál az Atelier kapja a fő figyelmi fókuszt, itt-ott próbálkoznak azért (némi külső segítséggel) más, nem annyira hardcore RPG-k készítésével is, melynek eredménye nem mindig sikerül annyira habostortásra, mint szeretnék. Noha mindenképpen figyelemreméltó teljesítmény, hogy el-elrugaszkodva a hagyományos megközelítéstől újabb elemeket is bevesznek a fő RPG-elemek köré, hovatovább bátorságra vall, sokszor nem sikerül jól eltalálni a stílusjegyek vegyítését.

UNHAPPY BEGINNING

A Melody of Elamia is a fent boncolgatott elemek miatt sikerült olyanra, amilyen. Szó se róla, nagyon szép hátterekkel és egész pofás karakterekkel tömték tele az amúgy meglehetősen megszokott anime irányvonalba húzó grafikát. Az egész történet tulajdonképpen még nem is lenne rossz, az az ötlet meg főleg nem, hogy a legerősebb támadások az egész játékban énekléssel érhetők el – noha erre azért mindenki kezdi felhúzni a szemöldökét.

Sol Ciel világa már többször túlélte a legkeményebb katasztrófákat is, ám ez amolyan félhalotti állapot: az egyetlen hely, ahol még lehetséges az élet, egy torony körül lebegő földrész. A kastélyban természetesen a földet védelmező lovagok élnek, akik rendre vissza-visszaverik a támadókat. A főhős neve Lyner, aki egyszer csak azért jelenik meg, hogy megszerezzen egy mágikus követ, mely természetesen rendet tesz majd a galaxisban és megállítja a gonoszokat, kik annak rendje és módja szerint a legutóbbi támadásukkal elég erősen rácsaptak a vonalzóval a Sol Ciel-t védelmező lovagok kezére.

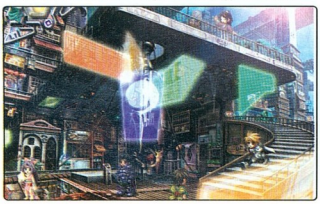
"A Nippon Ichi új fejlesztései sem érnek el az RPG-vonalig. Következő játékuk a Makai Wars is az lesz, ám ez már PlayStation 3-ra érkezik.

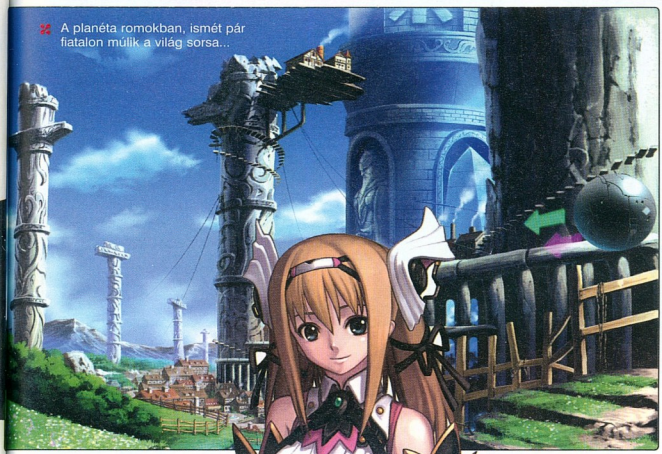
MECHANICS

A játékmechanika hasonlatos majdnem minden RPG-hez, amit eddig láttatok. Harcok esetén körökre osztott módra vált, amúgy pedig egy nagy térképen kell rohangálni és teljesíteni a feladatokat, melyekkel éppen megbízzák a csapatot (maximum négy fő lehet a partiban). A sztoriszál követésével kapcsolatban nem kell aggódni, nem fog elérni számlálhatatlan mennyiségű befejezetlen küldetést a napló, lévén általában mindössze két-három elérhető helyszín van, így eltévedni sem lehet annyira, mint esetleg szeretnénk. Jobbára a szokásos DHL-stílusú szállítgatós, illetve amolyan terminátoros „irts-ki-mindenkit-a-barlangban" jellegű küldetéseket kell teljesíteni, bár ezt azt hiszem már mindenki megszokta.

A partitagok közül természetesen a legfontosabbak a csajok – ők a Reyvateli nevű csak leányokból álló faj képviselői, akik énekük segítségével támadnak, de csakis azoknak hajlandók énekelni, akiket szeretnek. Ez még nem is lenne baj, de olyan passzív minijátékot készítettek a Reyvatelik köré, hogy a játékos jó eséllyel és nagy erővel fogja a televízióba hajítani a kontrollert a harmincadik randizós kérdést látva. Pedig igen jól is elsülhetett volna ez a fűzögetős rész, amennyiben jól megcsinálják, de itt egyszerűen csak nyomogatni kell a gombot, olvasva a szöveget, miképp merül le a főhős a választott bébi lelkivilágába, meggyőzve arról, hogy márpedig nagyon kell szeretni őt, ezzel elérve, hogy nótázzon a csatákban.

A még bosszantóbb az egészben az, hogy annyira istentelenül táposak a varázsénekek, hogy





A planéta romokban, ismét pár fiatalon múlik a világ sorsa...

tulajdonképpen a többi csapattagra szükség sincsen, csak elfocizgatnak az ellenfelekkel addig, míg feltöltődik a Reyvateli energiája és akkor kész; még a bosszokat is könnyűszerrel lekirálylindázzák a csatatérről. Ez teljesen logikátlan, és következtében az Ar Tonelico taktikailag semmi gondolkodnivalót nem nyújt; például van vagy 300 varázstárgy a játékban, amit egyszerűen felesleges vért izzadva megszerezni, mert az énekek úgyis erősebbek. Mert természetesen jelen van az XP-rendszer, és teljesen megszokott módon nő a karakterek szintje a csatákban szerzett tapasztalati pontok alapján, de egyszerűen nincs értelme gyúrni rájuk. Komolyan mondom, hogy kicsit bosszantó belegondolni, hogy majdnem 45 órán át csak azért nyomogatja az ember fia/lánya a gombokat, hogy néha lásson egy szép speciális támadást, vagy esetleg új típusú ellenfelet. Egyszerűen kidobott idő, sokkal jobb-összetettebb-kerekebb hasonló játék van a piacon.

pet a fejlesztők eredeti terveiről a hangokkal kapcsolatban. A hangok jók, bár a zenék között akad néhány annyira nem jól eltalált (főleg az egyik harci zene idegesített) is...

Összességében nézve csak akkor ajánlom nektek a Melody of Elamiá-t, ha nagyon-nagyon mélyen RPG-rajongók vagytok, plusz fiatalok is, hogy az állandó szexuális poénokat valamennyire még értékelni tudjátok (no, nem mintha ezt csak fiatal korban lehetne megtenni, de valahogy idősebb fejjel kicsit nehezebb mosolyogni a százszor elcsépelt dolgokon...), vagy kifejezetten ezzel a játékkal akartok játszani, bármilyen meg nem nevezett vonzódás miatt.

GYEREKMESE

Grafikailag nem rossz a játék, természetesen az Atelieres hagyományokat követve, nagyon jó stílusban rajzolt karakterek, fiatalok (vagy Japánmániások) számára belőtt ábrázolásmóddal. Statikusak a hátterek, és párbeszédeknél szintén statikus, de szépen megrajzolt karakterek beszélgetnek egymással – a szövegek 80%-a írott alapú, a maradékot digitalizálták is. Néha kicsit fura, hogy a mondatok felét elmondják, a másik felét pedig nem, de legalább kapunk valami ké-

PLAY!

AMI JÓ
Hangulatos tucat rgp a szürke hétköznapokra

ÉS AMI NEM...
A harc- és fejlődés rendszert kerékbe törik az énekek

GRAFIKA	07	Pofás kis rajzolt mesevilág
HANG	08	Általánosságban jó, néha nem
JÁTSZHATÓSÁG	07	Nem egy agytrösztöknek való kihívás
ÉLETTARTAM	05	Bár hosszú, nem képes leköti az embert

ÖSSZEGZÉS: Az Ar Tonelico a fejlesztőtől megszokott szinvonalon érkezik, bár az Atelier Iris-szekben megszokott mélységet nem hozza a játék. Emiatt csak elvakult rpg fanoknak merjük ajánlani, akik mindent kijátszanának, amiben körökre osztott harc van.

INDEX:

69%

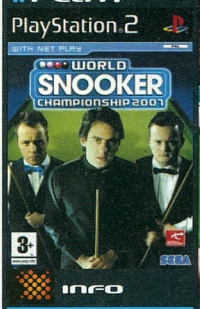
KALANDOK JAPÁNBÓL

BLUE DRAGON

Az X360 egyik legnagyobb japán-készítésű szerepjáték-reménysége, melyet ex-Final Fantasy fejlesztők készítenek. Japánban már megjelent, és általános vélemény szerint nagyszerű lett: szerethetők karakterei, kellemesen hosszú a sztorija és tele van extra küldetésekkel, titkos szörnyetegekkel. A harcrendszer a FF-eket idézi, a grafika mintha egy animációs filmből lépett volna elő, úgyhogy már mi is igencsak várjuk a remélhetőleg idén esedékes európai megjelenést...

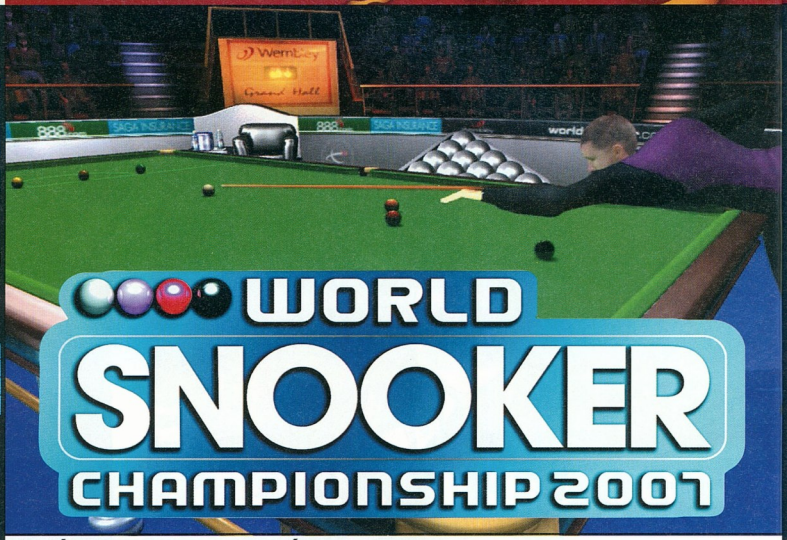
FINAL FANTASY XIII

Ugyan sokat nem tudni az eddigi legnagyobb PS3-as projectről, de az biztos, hogy több száz japán fejlesztő dolgozik éjt nappallá téve azon, hogy a FF13 jövőre megjelenhessen a szigetországban. Az biztos, hogy a harcrendszer tovább megy az akció felé, így bizonyos kombókat, speciális támadásokat majd nekünk kell valós időben előadni. A szokásos varázslatok és tárgyak persze megmaradnak, és arra is lenne egy fogadásunk, hogy a meglehetősen futurisztikus világban azért a chocobókat sem kell majd nélkülöznünk. A grafikai motoron már vagy két éve dolgoznak a cég legjobb programozói, és bár a fenti kép még renderelt, a White Engine nagyon hasonló látványra lesz képes!



KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ BLADE
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

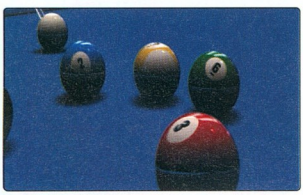
írta: NightBagoly

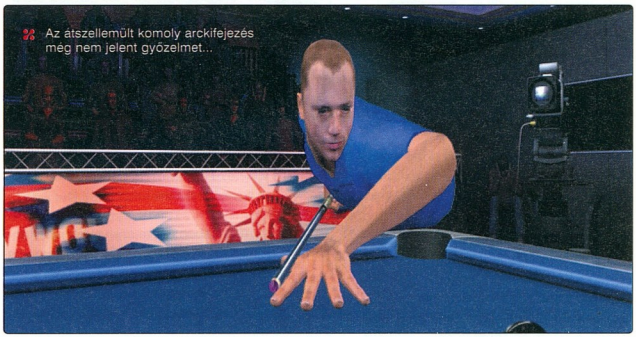


A LÉNYEG, HOGY A GOLYÓK KOCCANJANAK

Amikor életemben először ragadtam virtuális dákót – no nem úgy –, nem értettem, ennek az egésznek mi értelme. Ha biliárdozni szeretnék, fogom magam, levágódok egy füstös kis kocsmába és alaposan elveretem magam a haverokkal, és talán lesz idő emellett némi golyólökdösésre is. Persze azóta, többek között a Sega kitartó World Snooker Championship sorozatának hála, változott az álláspontom: először is nehéz a hangulat mellé összecsődíteni a lassan családapává éledő generációmat, másrészt meg bármilyen késdobálóba is vágódunk be, nehéz a plusz csatlakozó emberekkel megértetni a szabályokat...

No, de térjünk vissza a legújabb snookerhez, ami az atom kreatív 2007-es alcímet nevet viseli. Gyakorlatilag minden maradt olyan, amilyennek megszerettük, az egyetlen probléma talán, hogy multiban még mindig nincs online ütközet, így csak és kizárólag fizikálisan is jelenlevő haverunkkal ragadhatunk kontrollert. Rengeteg bajnokság került be (World Snooker ugye alap, plusz egy rakás másik, 9 és 8 golyós pool, valamit a nagy kedvenc, a trickshots) 104 sztárjátékos adta virtuális arcát és nevét a termékhez, meg minden, amit már megszokhattunk. Grafikailag nem fogunk az asztal alá borulni az élvezettől, de a tévé mellé behelyezett vödörbe sem öklendezünk majd bele: a különböző ellenfelek jól





Az átszellemült komoly arckifejezés még nem jelent győzelmet...

festenek, az asztalt már 2D-ben is szerettük, a golyók pedig csillognak-villognak, mintha valamelyik Need for Speed játék aszfaltjáról gurultak volna elénk. A közönség még mindig olyan, hogy bár ne volna inkább, de arra tökéletesen elég a kissé kopottas megjelenítés, hogy elvesszünk a részletekben. Márpedig el lehet, a különböző csűrések, csavarások után kész égés lesz megjelenni a haveri körben, hogy konstatáljuk, még ellőni is nehéz a golyót, ráadásul ott nem segít rá az analóg kar… Apropó, irányítás: most sem lesz gond, a lökéseket teljesen precízen, különböző ábrák segítségével kiszámolhatjuk, a jelen levő kellemes fizikának hála pedig rádöbbenhetünk, hogy az ábrákat dobhatjuk a kukába.

Nem, összegezve a dolgokat, a legújabb World Snooker Championship nem váltja meg a világot. Még mindig vannak idegesítő apróságok – töltési idő, furcsán reagáló golyók, néha be-beszaggat –, de ezek elvesznek a hangulatban: hirtelen ott találjuk magunkat, egy asztalnál a legjobbakkal, ráadásul még esélyünk is van ellenük: ha valami, akkor ez überelhetetlen élmény. Kíváncsi vagyok, sikerül-e az igazi megújulás jövőre, de ez most még jól jött. Ráadásul a rengeteg bajnokságnak hála, hónapokra lekötheti a hozzám hasonló rajongókat.

PLAY!

AMI JÓ
Biliárdnak otthonra megteszi

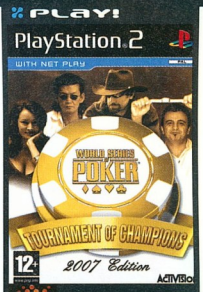
ÉS AMI NEM...
Idejét múlt grafika, interneten még mindig nem játszható

GRAFIKA	05	Kopott már, mint a farmernadrág
HANG	05	Jellegtelen, de nem zavaró
JÁTSZHATÓSÁG	08	A szokásos színvonal
ÉLETTARTAM	08	El leszel vele a következőig

ÖSSZEGZÉS: Ha egy sorozat évente jelenik meg, nehéz vele megújulni, a Segának nem is sikerült: a World Snooker Championship 2007 nem váltja meg a világot, éppen csak ha szeretted az eddigieket, ez is be fog jönni.

INDEX:

40%



INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ LEFT FIELD
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 2 JÁTÉKOS

World Series of Poker
Tournament of Champions 2007
ALL IN, KLÁRIKÁM!

írta: Flatline

Az Activision úgy döntött, hogy sorozatot csinál a World Seriesből, így aztán megérkezett a Las Vegas-i pókerbajnokság aktuális feldolgozása. A World Series of Pokerben amatőrök csaphatnak össze az igazi vérprofi, faarcú menőkkel, és természetesen a játék is erről szól. És bár tulajdonképpen a szimuláció egész jó, azt azért el lehet mondani, hogy pókerezni még mindig a haverokkal és igazi lapokkal a kézben a legjobb...

Az egész játék karriermódja abból áll, hogy Chris Ferguson óvó szárnyai alatt megnyerjetek mindent, amit csak lehet, majd lejátsszátok az asztalról Joe Hachemet is, a tavalyi bajnokot (amennyiben nézitek a nem feltétlen Korda Gyuri-féle okosságokat, hanem az egyéb adókon sugárzott, magasabb szinten kommentált és üzött sportot, sok név ismerős lesz). Mindenért jár pont, így nem érezheti a játékos soha úgy, hogy nem halad előre, ráadásul elég hamar összehozhatja a sors a nagy nevekkel, akik az egész játék ízét adják manapság.

A bajnokság tényleg látványos köritést kapott

A játék persze itt is ugyanaz, mint a valóságban, azaz a most hihetetlenül népszerű Texas Hold'em változatot kapjuk meg: két lap a kézbe, majd öt az asztalon, utóbbiak felfedései között pedig vad blöff- és licithullámok. Szerencsére semmi valótlan húzást, karakterfejlődést nem raktak a játékba: csak az van, amit a valóságban is láthatunk, csinálhatunk. A mesterséges intelligenciára sem lehet panasz, bár egyesek néha csinálnak logikátlan dolgokat, amit őszintén szólva furcsállottam. Az egyes ismert játékosok stílusát nem modellezték le, egyedül a digitalizált szövegeik, no meg az arcuk az, amik emlékeztetnek rájuk. Ne higgyétek azt, hogy mindenki kalandjáték méretű monológokkal fog dobálózni, nem így van. Csak a szimpla pókeres szakszövegek, és esetleg két-három színesítő megjegyzés van digizve.

A karaktergenerálás poénos, meglehetősen közel lehet kerülni ahhoz az állapothoz, amit elképzel a játszani vágyó, így a copfos, nyolcéves kislánytól egészen a marcona öregemberig mindent meg lehet alkotni. Online sokkal lassabb ugyan a játékmenet, de legalább kicsit közelebb kerül az élmény ahhoz, hogy nem az állandó AI trükköket és ráemeléseket tapasztalja a leendő póker király/királynő.

Bár minden békésnek néz ki, a fapofák alatt 200 fölött van a pulzus

Összességében véve teljesen átlagos a játék. Sem a grafika, sem a két kommentátor nem az igazi, ráadásul úgy tűnik, a fejlesztők az utolsó utáni pillanatban készítették el a hangokat és az azt vezérlő rutint, mivel nagyon sokszor ismétlődik pár beszólás, ami azonnal idegesítővé válik, amint feltűnik az embernek. Aki most szeretne pókert tanulni, ne válassza ezt, sokkal jobb, ha könyvekből informálódik, vagy beiratkozik egy tanfolyamra – esetleg, ha nem gondol profi szintre, összeül pár haverjával. Akik viszont látják és érzik, hogy az online mód megfelelő lehet ahhoz, hogy a lassúsága ellenére szórakoztató legyen, azoknak bátran ajánlom a WSoP 2007-et.

PLAY!

AMI JÓ
Póker, több hozzáfüznivalóra nincs szükség

ÉS AMI NEM...
Nem tanit meg rendesen, az egész hangulattalan

GRAFIKA	06	Korrektkörítés, semmi meglepő
HANG	04	Nem igazán volt
JÁTSZHATÓSÁG	06	Játszani játszható
ÉLETTARTAM	06	Ha nagyon nincs kivel, ez is megteszi

ÖSSZEGZÉS: A legújabb megtestesülése a pókerbajnokságnak gyakorlatilag csak a címében változott az elönyére. Persze nem rossz, de mint azt már a bevezetőben is említettem, társaságban jó az ilyet játszani, nem a szobánkban egyedül.

INDEX:

51%

INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ THQ
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: RBaly

AVATAR The Legend of Aang

A NÉGY ELEM ÉS A VILÁGVÉGE

Az Avatar: The Last Airbender című rajzfilmsorozat hazánkban kevésbé lehet ismert, „köszönhetően" annak, hogy a honi tévés csatornakiosztásból sok helyütt száműzték a Nickelodeont. Ez a – külföldön nagy népszerűségnek örvendő – széria 2005 óta képezi a csatorna kínálatát, s a sikerességének köszönhetően vándorolt át a videojátékok világába, hogy egy közepeske akció-kaland játék képében boldogíthassa a jónépet.

HŰHA...

A mese egy, a miénkhez meglehetősen hasonló fantáziavilágban játszódik, melyben a Víz, a Föld, a Levegő és a Tűz névre hallgató nemzetek éldegélnek, megtűzdelve természetfeletti szellemekkel és különleges állatokkal. Ahogy annak lennie kell, a film- és játékbéli főhős, Aang a barátaival a világuk megmentésén fáradozik, melyet a Tűz nemzete tervez rabigájába hajtani. Az ok, amiért egy 12 éves fiú az utolsó reménység könnyedén kitalálható: csak Aang képes mind a négy elementális erő használatára, rajta kívül a népek csak az országuk nevében fémjelzett elem használatát képesek elsajátítani, tehát a főhősünk kiválasztott, mi más is lehetne…

...EZ A JÁTÉK...

Roppant nemes cél ez a világmegmentősdi, főleg, hogy ilyet még soha semmilyen játékban nem kellett végrehajtanunk ezelőtt, nemde? A cinikusságomat a későbbiek sem enyhítették. Az Avatar betöltődése után a filmadaptációk nagy többségétől megszokott unalmas és repetitív játékmenet köszönt vissza ránk. Tehát haladgatunk előre a pofonegyszerű helyszíneken, megöljük azt, aki szerintünk rászolgált a halálra; a pályák ugyanis kvázi átsprintelhetőek, nem szükséges végezni az ellenséggel a továbbjutásért. Ha már van négy elem a játékban, akkor legyen benne ötödikként egy RPG-elem is, gondolhatták a fejlesztők, bár ez nem igazán menti meg a tucattermék bilétától. Tehát karaktereink képességei fejlődnek, erősödnek, mindezt alapból maguktól teszik a leküzdött ellenfelek függvényében, de bele is szólhat az evolúcióba, aki akar. A küldetéseink alatt kisebb mellékszálakba is belevághatunk: segíthetünk a bajba jutottakon, apró rejtélyeket fedhetünk fel, de ezek sem kötelező jellegűek.

A velünk tartó pajtásoktól igen szép dolog az, hogy hű társaink a bajban, de ha nem kooperatív módban toljuk, akkor jóformán csak statisztának vannak jelen, annyira sután kezeli őket a gép. Csak a néha szükséges Focus Move-oknál lesz valami hasznuk, amelyek egy időre menő, minijátékszerű szösszenetek, s a tovahaladásnak ezek megfelelő karakterrel való teljesítése a feltétel.

A hamar megunható szintek végén a mindig türelmes főgonoszok várnak ránk. Ha már kivárták azt, hogy eljuthassunk hozzájuk, egy primitív, könnyen kiismerhető programot követve próbálnak eltenni minket láb alól esélytelenül. Kis figyelem, no meg egy csipetnyi türelem és mindegyikük jobb létre szenderül, leküzdésük az együgyűségük miatt senkit se fog megizzasztani.

Az instant tornádó csak az ellenfelekre hat...

...TIZENKETTŐ EGY TUCAT

Lényegében és terjedelmében is (maximum tíz óra játékidő) ennyi lenne Aang legendája. Bár igyekeztek innen-onnan összeollózni más játékoknál jól bevált ötleteket, valamint a rajzfilmjátékoknál divatos cel shadeddel fűszerezett grafika is kellően pofás környezetet teremt az Avatarnak, mégsem képes kiemelkedni a tömegből. Futószalagon érkezett, a rajzfilm nevére alapozó, azon egy fikarcnyival sem túlmutató, erősen átlagos játék ez, semmi több, kéretik eszerint kezelni.

PLAY!

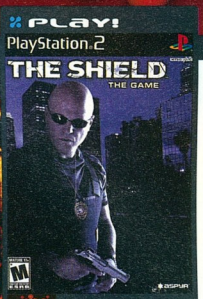
AMI JÓ
Talán az, hogy most már ilyen is van

ÉS AMI NEM...
Semmi újdonság, hamar unalomba fullad

GRAFIKA	06	Kellemes
HANG	06	Alapszintű, semmi kiemelkedő
JÁTSZHATÓSÁG	07	Játszani játszható...
ÉLETTARTAM	04	...csak épp nem érdemes vele

ÖSSZEGZÉS: Mindenből van benne egy kicsi, de minden egy kicsit el van hanyagolva, továbbá hamar monoton és unalmas lesz az egész. Ha mindenáron világot akarunk menteni és nincs rá másik száz játék, akkor ajánlható lenne, de van jó pár másik.

INDEX: **50%**



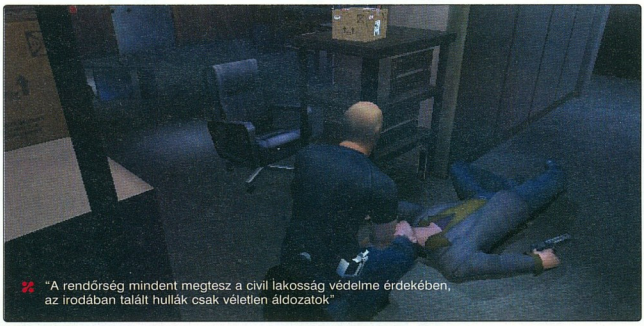
INFO

KIADÓ ASPYR MEDIA
FEJLESZTŐ POINT OF VIEW
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Nightbagoly

ÓVAKODJ A BAJSZOSTÓL

Televíziós sorozatból játékot csinálni nehéz – emlékszem rá, hogy húztuk a szánkat, amikor kipróbáltuk a 24-et. Akkor azonban még csak halvány lila gőzünk nem volt arról, hogy a Sony igencsak átlagos akciójátéka maga a mennyei manna, a tökéletes program – már, ha a konkurenciához hasonlítjuk. Merthogy megérkezett a The Shield interaktív változata, no de minek?



"A rendőrség mindent megtesz a civil lakosság védelme érdekében, az irodában talált hullák csak véletlen áldozatok"

Időben valahol a harmadik és a negyedik szezon között járunk. Nagy kulimászban a csapat, szóval össze kell szedniük magukat (aki esetleg nem nagyon van képben, javaslom beszerzésre és megtekintésre a sorozatot, na AZ tényleg zseniális). Feladatunk a behatolás, a likvidálás, és a túlélés, úgy nagy vonalakban. Ennyi rejlene minden idők egyik leghatásosabb tévésorozatában? Kötve hiszem, pusztán a fejlesztők elégedtek meg ennyivel. Jézus Mária! Ez volt az első gondolatom, amikor megpillantottam a program külsejét. A cucc grafikája kísértetiesen ötvözi a PS1 végnapjait a PSP kezdő felhozatalával: ocsmány textúrák, komoly töltési idők, egymásba és a környezetbe lógó modellek, egy szó mint száz, ez maga a tragédia. Ha pozitívumot próbálunk keresni, akkor talán a szövegekben akadhatunk ilyesmire: a szinkron és az elhangzó párbeszédek korrektül hajaznak a sorozatra. És akkor itt ki is fújt az optimista látásmód.

A játékmenet megpróbálja a leggyengébb akcióprogramokat másolni, de még az sem jön neki össze. Több létfontosságú elemből épül fel a játék, a teljesség igénye nélkül álljon itt pár: a vallatásnál például egy idegölő és logikátlan minijáték keretében kell megnyomni a képernyőn felvillanó gombokat, ha pedig véletlenül elszúrjuk, nem gond, kezdhetjük elölről. Aztán ott van a kedvencem – az osonás. Ilyenkor guggolva az ellenfeleket kerülgetjük, akik igazából néha akkor is észrevesznek minket, ha a fal mögött vagyunk, néha pedig akkor sem, ha előttük hadonászunk a fegyverünkkel – mesteri AI, hölgyeim és uraim! –, végül pedig van a lövöldözés, ami... nos, ami szintén jó gyengére sikerült. Különböző fegyverekkel (pisztoly, géppfegyver, shotgun) haladunk előre, fedezéket keresünk, lövöldözünk és közben káromkodunk: a program főhőse ugyanis zsaru, így hát ha túl sokat mészárolgat, akkor véget ér a játék – ezt egy úgynevezett gyűlölet-sávon követhetjük nyomon, amelynek változásai szintén kiismerhetetlenek. Néha az ellenfelek megadják magukat, ilyenkor persze elméletben nem szabadna őket kivégezni, gyakorlatban meg néha nem reagál rá a gép, így tökéletesen mindegy, hogy mit teszünk, abszolút rá vagyunk bízva a program ismeretlen, szerintem random kockadobással működő mechanizmusára.

Egy szó mint száz, ez a játék orbitálisan nagy hiba volt. Nagy hiba volt elkészíteni, nagy hiba volt kiadni, és bizony, így jó pár órával a hátam mögött kijelenthetem: nagy hiba volt vele játszani is. Egyszerűen nem tudok kiválasztani olyan réteget, amelynek ajánlani lehetne, hiszen nincs olyan pontja, ami megragadhat bárkit: ronda, játszhatatlan, unalmas, ráadásul frusztráló is – az már csak hab a tortán, hogy egyetlen végigjátszáson kívül nincs benne több lehetőség, hiszen se kibontható extrák, se multiplayer nem vár az esetlegesen mégis rávetemedő vásárlókra. Mazochistáknak inkább az ostort ajánljuk, az kevésbé finoman hat.

PLAY!

AMI JÓ
Nincs ilyen

ÉS AMI NEM...
Ehhez meg a hely kevés, röviden: minden

GRAFIKA	02	Még viccnek is rossz
HANG	05	A szinkron korrekt
JÁTSZHATÓSÁG	01	Játszhatatlan
ÉLETTARTAM	01	Inkább hagyjuk

ÖSSZEGZÉS: Ezerszer jobb opciókat is választhatsz a játék helyett: flekkenparti egy kitörő vulkánban, holdraszállás szkafander nélkül, vagy éppenséggel egy vérengző démon megidézése a baráti körrel – bármi szórakoztatóbb lehet a Shieldnél.

INDEX:

28%

PLAY!

PlayStation 2

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ LEVEL5
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

irta: Koenma

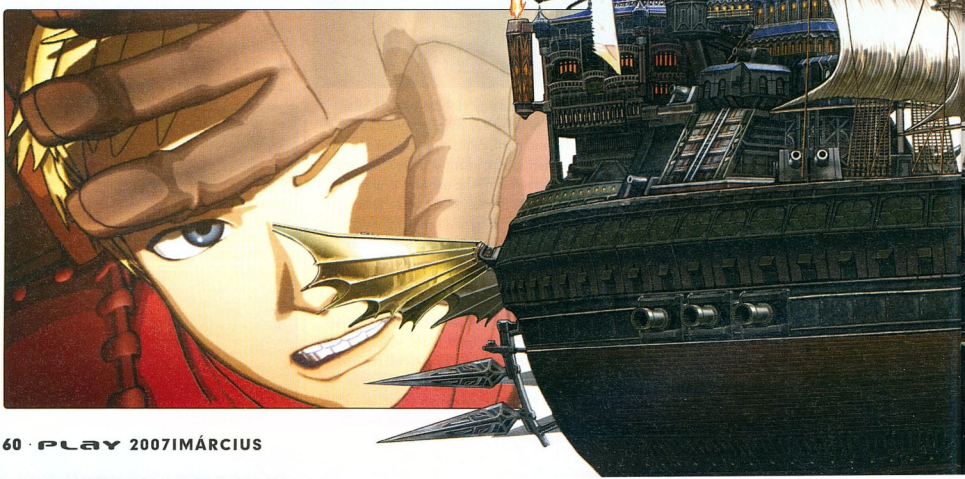
ROGUE GALAXY™

ローグ ギャラクシー

GALAXIS ÚTIKALAUZ JÁTÉKOSOKNAK

A Level 5 mindenképpen a PS2-korszak egyik legkirályabb fejlesztőcsapata. Hogy miért, azt rögtön megmagyarázom: az ő történetük a Dark Cloud névre hallgató isteni szerepjátékkal indul. A Dark Cloud az egyetlen komoly RPG volt egészen az FFX megjelenéséig, úgyhogy mindenképpen megkapta az őt megillető rivaldafényt. Olyannyira sikeres lett, hogy a Sony úgy gondolta, megfinanszíroz egy folytatást, mely két évre rá meg is érkezett – nagy elismerést főként a szakmától

A japán Monsha magyarhangja FIFACS a pesti perzsa



Jasper igen különleges jószágot választott hátasul

kapott, piaci sikerei viszont mérsékeltek lettek, viszont az egyik első program volt, amit csodálatosan kivitelezett cel-shading grafikával valósítottak meg.

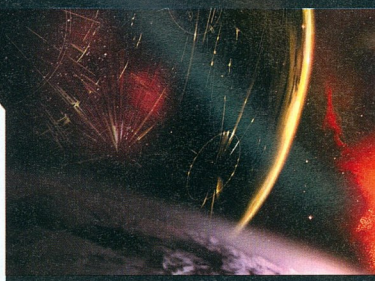
Ezek után megkapták életük legnagyobb kiugrási lehetőségét: az Enix fejlesztőket keresett a legendás múltú szerepjáték sorozatuk, a Dragon Quest legújabb részének az elkészítéséhez (szám szerint a nyolcadikhoz) és végül a Level 5 mellett döntöttek. A srácoknak így megadatott, hogy egy élő legenda további épüléséhez járuljanak hozzá. A DQ8 jött, látott s győzött: innentől kezdve kétség sem férhetett hozzá, hogy egy profi fejlesztőgárdáról van szó. Ők azonban nem ültek a babérjaikon, hanem neki is fogtak az új projectjüknek, mely Rogue Galaxy névre hallgatott, és a Dark Cloud (melynek egyébként bejelentették két éve a harmadik részét, de azóta se híre, se hamva....) által kitaposott ösvényt követi, szinte mindenben – de jóval modernebb köntösbe bújtatva, ráadásul sokkal monumentálisabbra tervezve. Több, mint száz órát igényel a játék végigvitele. Ha a maximumra törekedsz sokáig mellőzni fogod a külvilágot...

DORGENARK

HA NOÉNAK ILYEN LETT VOLNA...

Nem nagyon tudunk elképzelni űrkalózos játékot egy jó hajó nélkül – a Millenium Falcon óta alapelvárás, hogy valami rendesebb masina legyen a hősök feneke alatt. A Dorgenark egy ilyen gépezet, egy igazán remek csapat dolgozik éjt nappallá téve, hogy megfeleljenek legendás hírnevüknek. A masina kapitánya jelenleg Kisala – a múltat illetően meg egészen érdekes dolgokat fedezhetnek fel a kíváncsiskodók – érdemes tehát kicsit utánajárni a hajónak is, mert remekül illeszkedik a játék hangulatához és stílusához.

BOLYGÓK



ROSA

A sivár kezdőhelyszín – Jasper itt tengette életét, ezen nőtt fel. A bolygón sivatagi, kietlen körülmények uralkodnak, talán éppen azért, hogy a játékosok is úgy érezzék, jó lenne meglépni innen minél hamarabb: szerencsére ez gyorsan be is következik. Tatooine-fanoknak viszont otthonos.

JURAICA

Ez a csodálatos bolygó igazán szép környezetet kínál: igazi élettel teli, dús dzsungellel, egy letűnt civilizáció romjaival. Leginkább Dél-Amerika szolgálhatott ihlettel a készítőknek, amikor ezt a maradandó emlékeket idéző bolygót megalkották. Személyes favorit.

ZERARD

Ratchet és Clank kalandjaiból ismerős lehet a helyszín: egy hatalmas megapoliszokkal tűzdelt helyszín, ahol nem sok hely maradt az élővilágnak. A bürokrácia és a rendőri felügyelet központja – igazi kontrasztot alkot a többi helyszínnel, de mindenképpen látványos hely.

VEDAN

Az igazán kettős benyomást nyújtó bolygón a lakosok minden erejükkel dolgoznak: itt kőkemény bányászat és kitermelés folyik. A sötét részeket az abszolút napfényes túloldal kompenzálja, kifejezetten ötletes és szép összképet nyújtva. Érdekes koncepció.

ALISTIA

Erről a bolygóról sok mindent nem lehet elmondani: a teljes egészében vízzel borított város a Vizivilág helyszíneit idézi. A vízfelszín alatt azonban egy élő és „lélegző" világ tárul szemeink elé – a bolygó az eredeti japán változatban nem szerepelt, mi ajándékba kaptuk. Tessék örülni neki.

ROSE NEBULA

Ez nem is igazán bolygó, hanem egy hely – egy átjáró tér és idő birodalmában, lilás-kékes ködökkel, a legveszélyesebb ellenfelekkel, a kiszámíthatatlan változásokkal együtt. Mint Outland a World of Warcraft-ban – itt érdemes igazán vigyáznunk, és szárazon tartanunk a puskaport, élesen a pengéket.

RÉGES RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

A történet viszonylag egyszerű menetet követ – eszem ágában sincs most mindenféle poént lelőni, vagy bármi hasonlót, így csak azt fogom felvázolni, hogy nagyjából mi a kiindulópont. Nos, a Rogue Galaxy főszereplője Jaster Rogue (innen a kétértelmű játékcím is, ugyebár), aki leginkább a Star Wars Luke Skywalkerjéhez hasonlatos sorssal rendelkezik: nem tudja, kik a szülei – fogadott édesapja nevelte fel, hasonlóan egy kies sivatagbolygón melynek neve Rosa. Ez a bolygó arról híres egyébként, hogy tele van nyersanyagokkal, éppen ezért rendkívül erős birodalmi fennhatóság alá tartozik a hely, ami pusztán egy dolgot jelent: senki nem hagyhatja el a területet, vagyis nincs kiút a bolygóról...

Rogue sorsát innentől kezdve akár lezártnak is tekinthetnénk, de akkor hol maradna a játék, ugye? Jaster unalmas hétköznapjait, s nem túl jó kilátásait szokás szerint később egy sorsfordító esemény (sőt, egy egész eseménysorozat) változtatja meg, hirtelen s misztikusan ahogy az lenni szokott, és máris a légi kalózok soraiban találhatja magát – és szépen elkezd dolgozni azon, hogy megfeleljen az elvárásoknak, s éljen a nagy lehetőséggel mely az ölébe pottyant; hogy megvalósítsa álmait, melyekben már elveszítette hitét. Innentől kezdve a séma egyszerű: hőseink kincsek után kutatnak, meg akarják ismerni saját múltjukat, erős és veszedelmes ellenfelekkel gyarapodnak – a történet pedig szépen lassan hömpölyög majd saját medrében. Mindezt csodaszép átvezető animációkkal, vagy a játék saját motorjával készült átvezetőkkel lesz lehetőségünk átélni. Most beszéljünk erről úgy, hogy mindenki eldönthesse, kell-e ez neki. A Rogue Galaxy története sokkal, sokkal erősebb, és izgalmasabb, mint volt bármelyik korábbi Level 5 játékban (kivétel talán a Dragon Quest 8 – na de ott a srácokat egy Enixes gárda segítette e téren) , így hatalmas piros pont a látványos, és néha tényleg érzelmes jelenetekért. A kötelező árulások, meglepetések sem hiányoznak, de ez inkább amolyan „tegyünk bele ilyet is" megfontolással kapott helyet: a Final Fantasy XII babérjaira semmiképpen sem pályázhat.

KISALA

A KAPITÁNY

Kisala egy csodaszép leányzó, aki egyben a hajónk vezetője is. Fiatal kora ellenére roppant ügyes, plusz amikor kell kemény is, és emellett őszinte és kedves hölgyike – talán nem nagy meglepetés, hogy Jaster komolyabban is érdekelni fogja majd. A hölgy törökkel operál, azokból is egyből két darabbal.

A harcok néha hihetetlenül látványosak

Hőseink között előbb-utóbb kialakul a vonzódás...

ÜTNI, VÁGNI, KARDDAL HADONÁSZNI...

A történet szemrevételezése után ideje belemélyedni abba, hogy milyen játék is ez a Rogue Galaxy? Nos... japán szerepjáték. Ez a meghatározás talán kicsit sántít, mert nem a klasszikus, körökre osztott rendszerről beszélünk, hanem egy sokkal akciódúsabb hozzáállás jegyében fogant harcrendszerről. Hogy ez mit takar? Mi általában három karakter fölött rendelkezünk, akik közül egyet irányítunk aktívan, a többiek pedig mennek a saját fejük után – persze korlátozott módon mi is parancsolunk nekik, nagyjából úgy, mint a Kingdom Hearts esetében. A stílus szerelmesei elismerően csettinthetnek majd, akiket pedig a nagyobb kalandjátékoktól a körökre osztott harcrendszer viszonylagos lassúsága riasztott el, nos, ők sem panaszkodhatnak ennél az alkotásnál. A játék lényege természetesen a vételenszerűen felbukkanó ellenfelek azonnali likvidálása. Ezt több módszerrel is elérhetjük: első körben az alaptámadások gyakori ismételgetésével, később (és ügyességünktől függően akár szinte állandó gyakorisággal) speciális támadások használatával érhetjük el. Ellenségeink a sok lúd disznót győz alapon próbálnak minket egyre nagyobb számban lerohanni – ami azért is érdekes, mert a támadási mintája mindenkinek különböző, és az ügyességünkön múlik majd, hogy ennek kiismerése után szinte sérülés nélkül jussunk túl ezeken az összecsapásokon.

PLAY!

Az angol nyelvű verzióba bekerült egy extra bolygó, vagy tíz labirintust átrajzoltak, no meg kaptunk rengeteg új szörnyet, varázslatot és fegyvert.

Attól azonban, hogy a játék valós idejű, még nem válik agyatlan kaszabolássá: action csúszkánk telítettségétől függ (ez egyébként staminaként is felfogható), mennyi és milyen támadást hajthatunk végre, az őrült gombnyomkodás tehát sehová nem vezet. Ez az action mérő csak akkor kezd el töltődni újra, ha már teljesen kimerült (vagyis itt mindenképp kényszerű szünet áll be a kombózásban), ilyenkor viszont a sikeres védekezésekkel sokkal gyorsabb töltődésre bírhatjuk. És persze ez azt is jelenti, hogy a védekezésben is aktívan részt kell vennünk, nem lehet csak várni, hogy hátha az algoritmusok sikeresen hárítanak. Persze a statisztikák is számítanak, de a mi ügyességünk ennél is

Furcsa nevű hajónk nagyszerű társ lesz a bolygóközi utazások során

JASTER

A FŐHŐS

Az árván, igazi szülők nélkül felnövő Jaster egy igazán aranyos figura, a szerepjátékok kötelező, nagy álmokat dédelgető ifjonca, aki az út során, kalóznak beállva egyre erősebbé és magabiztosabbá válik. Az általa előszeretettel használt közelharci fegyverek a kardok – távolságra pedig pisztollyal operál, ahogy az egy kalózhoz illik.

fontosabb lesz. Időről időre természetesen itt is főellenfelekbe botlunk, ezeknél az elsődleges cél kiismerni azok viselkedését, vagy gondosan időzíteni a támadásainkat – felismerni a gyenge pontot, pontokat –, de az is előfordulhat hogy a környezetünkben, a harctéren kell valamit tennünk a siker kulcsához. Ebből a szempontból mindenképpen egy rendhagyó és izgalmas kihívást nyújtó szerepjátékról van szó, nem esik a monotonitás gödrébe. A csatákban teljesítményünk leginkább a fegyverektől függ, erről bővebben a fejlesztés részt taglaló következő fejezetben fogunk beszélni. A rendszer legnagyobb hiányossága egyébként pont a veszélyessége: a későbbi bolygókon hiába vagyunk akármennyire táposak, ha elbambulunk pár másodpercre, kíméletlenül lekaszabolnak minket, így a játék folyamatos koncentrációt igényel. Ez persze nem feltétlenül hiba, de az biztos, hogy a szokványos, könnyű és kiszámítható mederben folydogáló RPG-k után itt bizony sűrűn kell állást töltenünk (hasonlóképpen a FF12-höz, ahol szintén nem árt odafigyelni, esetleg tápolgatni kicsit)...

ZEGRAM

A KALOZ

Nos, ezt a férfit elég egyszerűen lehet jellemezni: a tipikus férfikalóz. Szemfedő az egyik szemén, cinikus kommentek a másik oldalon – mindemellé egy igen erősen anyagias világnézet társul. Ugye, hogy tipikus? De attól még vagány. Kardozik és dobócsillagokat hajigál, ha harcra kényszerítik.

tökélyre fejlesztett fegyvert, egy harmadik, új kardot (vagy ugye bármi mást) létrehozva ezzel. A játék ezt roppant szabadul kezeli: az összes fegyvert létrehozhatjuk ilyen kombinálásokkal a játékban – ha például egy új bolygó boltjába betérve eddig nem látott fegyókat látunk, biztosak lehetünk benne, hogy azokat vásárlások nélkül is összehozhatjuk, csak új kombinációkon kell törnünk a fejünket. Ha nem akarunk ilyen hosszadalmas úton hozzájutni a gyilkolóeszközeinkhez, akár le is gyártathatjuk őket különféle küldetések elvégzése után – van tehát választási lehetőség bőven.

A legritkább és legendásnak számított fegyverek megszerzéséhez természetesen itt is egészen extra erőfeszítések kellenek: a játék azonban ezt nem követeli meg senkitől, mert egy tucat tápolással eltöltött óra után úgy hasítunk át a főellenfeleken, mint kés a vajon. De a maximalisták hónapokra elegendő melót kaptak ezzel a rendszerrel, és ez mindenképpen jó pont.

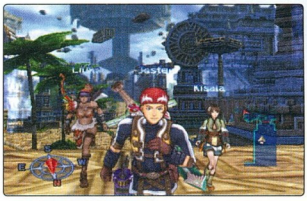
Különféle bogarakat is gyűjthetünk utunk során, akiket aztán a csillagközi viadalokon, arénaharcban eresztethetünk össze. Amennyiben szörnyelláinkat kellő módon feltuningoljuk, itt is remek jutalmakat gyűjthetünk be – lesz tehát dolgunk bőven!

Az átvezető videók varázslatosan gyönyörűek!

Zegram elég riasztóan néz ki, pedig arany szíve van

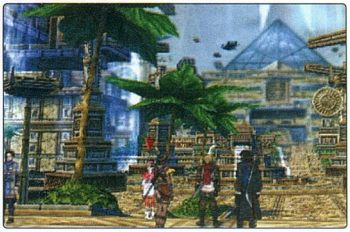
A VÍZILOVAK FEJLŐDNEK, UGYE?

Nincs japán szerepjáték egy igazán mély és remekül megvalósított fejlesztési rendszer nélkül. A Rogue Galaxy sem kivétel e szabály alól, így ebben a játékban is több tucatnyi játékórát fogunk eltölteni a fejlesztésekkel való pepecselés közben. A játékban a fegyvereket fogjuk fejleszteni, nem is akármilyen módon. Ha egy új kardot a kezünkbe veszünk, akkor azt meg kell szoknunk, majd amikor ez a tulajdonság a maximumig jutott, kombinálhatunk két ily módon



A Dark Cloudok és a Dragon Quest 8 után is előre tudott lépni a Level 5 - imádjuk őket!

A víz alatti világban is rá jár a rája a hősökre



Minden világ egyedi hangulattal, sajátos vonásokkal rendelkezik

SE VELED, SE NÉLKÜLED?

Több dologba nem mentem bele részletesen, mégpedig azért, mert a Rogue Galaxy lényege a felfedezés: az egész játék eköré az elgondolás köré épül. Jaster megismeri a galaxis híres-neves helyeit, megtanul felnőttként gondolkozni, érezni, és ahogy egyre erősebbé válik, úgy szűnnek meg lassan illúziói a körülötte lévő dolgokkal kapcsolatban. Ez a felfedezés a játék legnagyobb erőssége, aki szereti ezt a stílust, nagyon élvezni fogja a Roge Galaxyval eltöltött minden percet.

A játék még mindig rajzfilmszerű megközelítést használ: szerintem a legszebb cel-shadinges játékról van szó, de ha mindennel összevetjük, akkor is a legjobbak között van. Nemhiába, hiszen a játék a Dragon Quest motorját használja, erősen továbbfejlesztve. Tűéles kontrasztok, millió színben pompázó világok: a gyönyörű és változatos bolygók elképesztő hangulatot árasztanak, imádtam viszsza-visszatérni minden egyes helyszínhez, mert csodálatosan néznek ki.

Külön szót ejtenék a renderelt videókról is, hiszen ezek minősége is a plafont verdesi. Ráadásul a mi verziónkban több van, mint a tavaly Japánban megjelent változatban, és még a minőségükön is jelentősen javítani tudtak. És ha már itt tartunk, a szinkronszínészeket is sikerült megnevelni, így közel 2000 sorral több a digitalizált szöveg, mint a japán verzióban. Bárcsak mindenki venné a fáradtságot, hogy ha már érthetetlen okokból éveket késik a játéka, akkor legalább kárpótoljon minket valahogy...

A zenék a Dark Cloud zeneszerzőjétől érkeztek, de egy kicsit más stílusban: talán a Grandia 3 az, melyhez leginkább hasonlítanám: az aláfestés pergős, egyáltalán nem komor és nem sötét hangulatú – akár vidámnak, olykor bohókásnak is nevezhetnénk. Az mindenesetre biztos, hogy a hangulatot kellőképpen megadják, és megfelelően különbözik minden bolygó alaptémája.

LILKA

A DZSUNGELNYUSZI

A leginkább Franhoz hasonlítható hölgyet a Juraikán ismerjük meg, és utána csatlakozik hozzánk. A dzsungelben való túlélési küzdelme kicsit vaddá és ellenségessé tette, de idővel megtanul alkalmazkodni. Íjjal harcol, és leginkább a távolsági csaták fekszenek neki: tényleg egy Fran, no.

Mivel a játék 99 százalékában Jaster alatt áll majd irányításunk, ezért érdemes kizárólagosan az ő fegyvereivel foglalkozni.

ÉS VÉGÜL...

Ez egy pörgős, hangulatos kis játék (illetve de-hogy kicsi, böhöm nagy), ha megfog, hónapokon át nem ereszt, és tényleg isteni, de azért még valami hiányzik belőle ahhoz, hogy igazi klasszikussá váljon. Ettől függetlenül azért ez a PlayStation 2 egyik legjobb szerepjátéka, de a trónon ülőket azért nem bolygatja meg – ha nem várjuk tőle, hogy megváltsa a világot, remekül fogunk szórakozni. Ez talán megfelelő végszó lehet: a Level 5 ismét bizonyított, nem kellett csalódnunk bennünk. Személy szerint nagyon várom a két következő játékukat, a PlayStation 3-as White Knight Storyt és a DS-es Dragon Quest IX-et.

PLAY!

AMI JÓ
Csodálatos történet, csodálatos világokban

ÉS AMI NEM...
sok újat nem hoz a stílusba...

GRAFIKA	09	Fantasztikus, mintha egy rajzfilm lenne
HANG	09	Nagyszerű dallamok
JÁTSZHATÓSÁG	08	Néha kicsit nehéz, de kellemes
ÉLETTARTAM	09	Szánj rá száz órát az életedből...

ÖSSZEGZÉS: A Level 5 megint bebizonyította, hogy kitűnően értenek a történetmeséléshez és az akcióval kevert szerepjátékokhoz. Ugyan a FF12 minden szempontból jobb nála, de ha azt már végigtoltad, ez legyen a következő!

INDEX:

89%

INFO

KIADÓ 2K GAMES
FEJLESZTŐ CLIMAX
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

Ghost RIDER

A LÁNGOLÓ KOPONYA MESÉJE

írta: RBaly

Kezdhetném a szokásos fenntartásokkal a cikket, amiket a számtalan innen-onnan érkező filmes vagy képregényes alapokon nyugvó förtelmes videojáték-adaptáció alakított ki bennem, de eltekintek tőle. Elég annyit tudni, hogy a Ghost Rider sem kíván kitörni e béklyókból, és persze kimaradni sem a film által gerjesztett várható eladásokból.

ÉN, A SZELLEMLOVAS

A Ghost Rider a Marvel képregény-univerzumából származik. A három évtizednél is nagyobb múltra visszatekintő képregényben két szellemlovas is szerepelt, akik külön szériában jelentek meg. Johnny Blaze volt az első, aki a füzetekben feltűnt, majd a '90-es években Daniel Ketch tetszelgett a címadó motoros képében, s Blaze csak 2001-től a főhőse újra a képregénynek. Az idén debütáló filmnek és a játéknak is a valaha motoros kaszkadőrként szorgoskodó Johnny a főszereplője. Az élete akkor változott megy gyökeresen, amikor eladta a lelkét Mephistophelesnek, az alvilág urának, hogy eme cserének a fejében megmenthesse mostohaapját a haláltól. A tranzakció közben élete szerelméről is le kellett mondania, ám a sors újra összehozta a két fiatalt. Mephistopheles ekkor ajánlatot tesz az srácnak: ha vállalja, hogy Ghost Rider lesz, azaz egy földöntúli képességekkel rendelkező ügynök, akkor visszakapja a lelkét. Ha nem vállalja, akkor a barátnője meghal… Blaze ilyen korrekt feltételek mellett természetesen elvállalja a munkát, s első küldetésében rögvest a pokol királyának a fia, Blackheart ellen kell felvennie a harcot, aki az apja trónjára tör…

Az út hosszú lesz az üdvösségig, ez alatt külső nézetből irányíthatjuk a főhőst. Ahogy az sejthető, haladva előre a cselekményben végig a harc lesz az egyetlen feladatunk a csőstül ránk rontó rosszfiúk ellen. Erre kétféle módon van lehetőségünk: az egyik a klasszikus gyalogszerrel végrehajtott gyilok, a másik a brutális motoron való száguldozás.

KÉT LÁBON, KÉT KERÉKEN

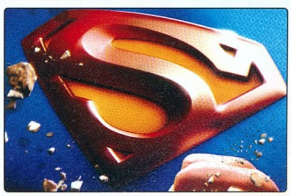
A mászkálós részeken a játékmenet jellegében leginkább a Devil May Cry-ra hasonlít. Félreértések elkerülése végett, a játék közel sem annyira jó, mint a DMC-széria, csak hasonlóságot mutat vele, ami miatt a végeláthatatlan összecsapások egy ideig képesek élvezetesek maradni.

Blaze két fegyverrel rendelkezik. Az egyik a Hellfire Chain névre hallgató lánc, amivel a közelharcokban lehet vígan aprítani a pokolfajzatokat hasonló módon, mint a God of War-ban (lopásról nehéz lenne beszélni, ugyanis a képregényben már a '70-es években is e módon aprította fel az ellenállást a főszereplő). A lánc gyors ám gyengébb, valamint lassú, de erősebb csapásokra egyaránt képes, ehhez látványos kombórendszer is társul, s használat közben meglepően látványos lángeffektusok kísérik a tényekdésünket. A másik eszköz a Hellfire Shotgun, egy jóravaló medveölő puska, aminek a lövedékeitől csak úgy repkednek az ellenfelek – hátrá-

A tüzes centrifuga a démonok lelkét mossa tisztára...

SUPERMAN kontra GHOST RIDER

Bár egyik játék sem egy telitalálat, ha már képregényes átiratokról van szó (és a Marvel Ultimate Alliance-ot végigtoltuk), akkor mindenképpen Ghost Rider kalandjait ajánljuk. Elvégre az csak egy gyengécske God of War-klón, míg a Superman Returns egy borzalmas, szörnyű anomália. Igaz, a filmek esetén pont fordított a helyzet.



nya, hogy a töltényekből igen kevés áll a rendelkezésünkre, úgy látszik, sátánéknál se futja rendesen skulóra. Az ellenségek igen változatos formában jelennek meg, melyek közül a leglátványosabbak az egész képernyőt betöltő jóllakott egyedek és főellenségek.

A játék egyes szekcióiban, ahogy arról már tettem említést, két keréken repeszthetünk a Hell Cycle nyergében. A dolgunk itt sem lesz több, mint az eddigiekben, csupán tisztítani kell magunk előtt az utat, amiben nagy segítség a végtelen tárral rendelkező rakétavető (ez persze nem fogy ki...), de ha valaki közel kerül hozzánk és a detonáció ránk is ártalmas lenne, akkor a szokásos lánccal csapkodhatjuk le a ránk akaszkodókat. Ügyességi részekkel itt sem kell számolni, valamint a motor irányítása sem az a csontprofin modellezett valami, de hát nem igazán szokás manapság sokat várni egy licenszelt játéktól.

BÓNUSZ STUFF

A végigjátszás a megnyerésen felül kecsegtet pár bónusz tartalommal a záró képsorokon felül. Igaz, ezek mindegyike a képregényhez, illetve a

Bármi is az, most megsütögetjük kicsit az ostorral

játék fejlesztéséhez kapcsolódó artwork galéria, avagy kulisszatitkokat felfedő videó, no meg interjú. Ezekből ugyan rengeteg felkerült a korongra, de egy extra játékmód jól jött volna még, ami kényelmesen elfért volna a sztorimód mellett.

Bár egy darabig élvezhető játék a Ghost Rider, a God of War-ral és a DMC-vel való hasonlósága miatt, mégsem áll össze egy olyan egésszé, ami miatt kiemelkedőnek lenne nevezhető. Az okok a szokásos hibákban keresendők: a mászkálós részek semmi egyéb feladatot nem hárítanak ránk, mindig teljesen egyértelmű, merre kell haladni, s eközben a termeket megpucolni a szüntelenül nekünk rontó démonhordáktól. Nincsenek fejtörők, nincsenek mellékszálak vagy rejtélyek, magyarán sajnos semmi se készteti az embert egy újbóli végigjátszásra, vagy kutakodásra. A játékban operáló fejlődési rendszer sem válik az előnyére. Karakterünk képességei folyamatosan és maguktól fejlődnek, ám mindezt oly gyorsan teszi, hogy akármilyen méretű túlerőt egyhamar leradírozhatunk a képernyőről.

A cselekménynek értelmet adó történetet is hivatásos képregényírók takolták össze hozzá, amire talán nem igazán lehetne panaszom, de a szürke egyhangúságtól ez a pár apróság képtelen megmenteni a Ghost Ridert.

Technikai aspektusból megközelítve a grafika kellemes meglepetésként néhány momentumában szépnek nevezhető. A csapásaink, támadásaink során megjelenített különböző tűzeffektusok igen szépen kerültek megvalósításra, valamint a főszereplő és némelyik benga ellenfél animációja is igen jól néz ki. Audio szempontból teljesen átlagosan szolgálja a zene és a különböző effektusok a programot, díjat egyikük se fog nagy eséllyel nyerni. Főleg úgy nem, hogy a térhangzást sem kevertek fel rá, ami manapság igen furcsa húzás...

Nos, hát valóban szükségtelen volt aggodalmaskodni az elején, hogy milyen lesz a Ghost Rider, ugyanis nem lett jó darab, de ezen nem hiszem, hogy bárki meglepődik. A tesztben említett két nagyágyú sokkal olcsóbban beszerezhető, no meg a küszöbön áll a God of War második része is, így véletlenül se erre szórjátok el a nehezen megszerzett jó magyar forintjaitokat.

RAJZFILMBŐL JÖTTEM

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

Tapsi Hapsiék a nyáron megjelennek X360-on, egy kajla akciójáték keretében. Lesznek itt minijátékok és ugrálás, rengeteg lövöldözés, no meg száguldozós részek, valamint online kooperatív játéklehetőség két ember számára. A grafika meglepően jónak tűnik, így ha az egyetlen kiadott kép nem átverés, bizony ez lesz az eddigi legszebb rajzfilm-játék.

AQUA TEEN HUNGER FORCE EXTREME GOLF

A világ egyik legkreténebb rajzfilmsorozatából nemsokára játék lesz. Igaz, kicsit furcsa, hogy golfjátékot készítenek belőle, annak viszont extrém lesz. Békés ütögetés közben például olykor lövöldözni kell, máskor meg a pályát túrhatjuk fel a riválisok előtt PS2-n.

PLAY!

AMI JÓ
Kapott a film egy hivatalos játékot...

ÉS AMI NEM...
Mi meg kaptunk egy átlagon aluli akciójátékot

GRAFIKA	06	Közepeske, némely effekt azért szép
HANG	05	Olyan, amilyen, átlagoska
JÁTSZHATÓSÁG	06	Türhető, olykor élvezetes is
ÉLETTARTAM	04	Elkezdeni játszani vele se éri meg

ÖSSZEGZÉS: Mit is kaptunk? Unalomig ismert játékmenetet, unalomig ismert elemekkel, az unalomig ismert filmadaptációk szinvonalán. Mi meg az unalomig ismételjük: kerülendő, összecsapott munka.

INDEX:

64%

PLAY!

INFO

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ EIDOS HUNGARY
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 8 JÁTÉKOS

írta: RBaly

BAT

Az első örökre beléd vésődik. Az első felejthetetlen. Az első meghatározó, az első úttörő. Folytathatnám a közhelyek felsorolását a végtelenségig, de az jelen esetünkben vitathatatlan, hogy nagyjából ezen a véleményen voltam, amikor leteszteltem az Xbox 360, s egyben az új konzolgeneráció első, magyar fejlesztők kezei által készített játékát. A miértre már az alapfelállás is elégséges választ ad: belátható, hogy második világháborús játékokból Dunát lehetne rekeszteni napjainkban, ami nem különösebben baj, ám általában a divatos hadszínterek, mint például a partraszállás Normandiánál, esetleg Észak-Afrika erőteljes túlsúlyban vannak a feldolgozott cselekményeket illetően. Miközben megannyi érdekes, fordulópontot jelentő esemény történt még ez ebben a pár sötét évben, s persze nem véletlenül az egyik legnagyobb anyagrész történelemórákon.

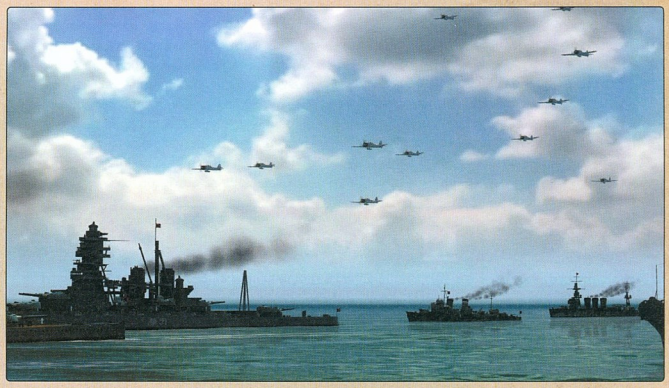
TLESTATIONS
MIDWAY ★ ™

A HADISZERENCSE FORGANDÓ

IRÁNY AZ ÓCEÁN!

Az Eidos magyar csapata a Midway-szigeten és annak környékén megesett ütközetekre helyezi a hangsúlyt (Amerika hadba lépésétől), arra a helyre, ahol sorsdöntő események következtében az Egyesült Államok oldalára billent a háború mérlegének a nyelve. Erre fordulópont kivívása most rajtunk áll vagy bukik, a csendes-óceáni hadszíntér legnagyobb csatáiban a szövetségeseket nekünk kell győzelemre vinnünk. És ez itt most a szó legszorosabb értelmében értendő, ahogy nő a reputációnk, úgy kerül szép lassan az egész flotta irányítása a kezeinkbe.

Persze ahhoz, hogy rogyásig legyen aggatva kitüntetésekkel, érdemrendekkel az egyenruhánk, hosszú út vezet. Egyszerű újonc ágyús bakaként indul szépreményű pályafutásunk, Henry Walker személyében. Ő teljes mértékben ránk van hagyatkozva, és ha szeretnénk, hogy megélje az öregkort, mindenféleképpen a Tutorial legyen az első állomás, ahova betévedünk. E nélkül ugyanis igen értetlenül állhatunk az előttünk tornyosuló feladatok előtt, hogy ugyan már, mit is kéne tenni, s míg rájönnénk valamire, már alulról szagoljuk az ibolyát. Ugyanis a hirtelen ötlettől vezérelt – „rátapadok a tűzgombra aztán csak elfogynak egyszer" elv csak rövidtávon szolgál sikerélménnyel, megfontolt stratégia nélkül kacagva kijátszanak minket a japán erők, főleg, ha a világtörténelem legnagyobb csatahajója, a Yamamoto is bevetésen van. Bár a begyakorlás időnként kissé unalmas, így is csak a létfontosságú alapokat sajátíthatjuk el, mert kint a tűzvonalban, ahol az élet a tét, minden sokkalta keményebb lesz.

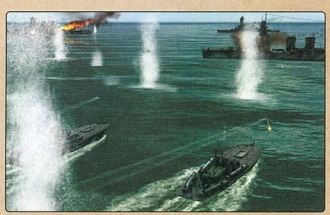


Egy gombnyomás és a képen levő egységek közül bármelyik felett átvehetjük az irányítást!

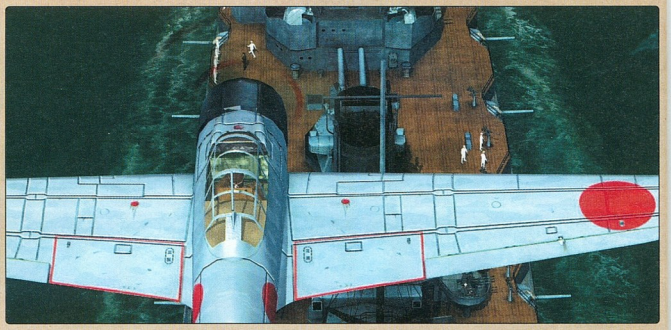
A fejlesztés nagyon régen kezdődött, az akkor még Mithis néven futó csapatot azóta felvásárolta az Eidos, így lettek ők a kiadó hivatalos stúdiója.

BAKÁBÓL ADMIRÁLIS

A gyakorló rész hosszú, de derekasan betanít minket a tennivalókba, amiből fog akadni bőven. A képek alapján sokan gondolhatjátok: ez biztos egy újabb repülős „repülgetve szétszedek mindenkit" metódusú tucat cím lehet. Tévedés. Itt a vasmadarakon felül tengeralattjárók és hadihajók irányítását is el kell sajátítanunk, s az ezekhez szükséges taktikákat is a magunkévá kell tennünk. Jelesül ez egy stratégiai játék, amiben ahogy haladunk feljebb a ranglétrán, úgy kapjuk meg végül az egész flotta irányítását. Ez összesen hatvanfajta egységet takar, melyek mindegyikébe



A kötelékben repülve a túlélési esélyeink nagyobbak



belepattanhatunk, hogy azonnal közbeavatkozhassunk. Ugyanis minden egység „életébe" interaktívan beleszólhatunk, mentve, ami menthető, vagy épp kitágítva egy rést az ellenállás pajzsán, magyarul parancsokat adhatunk ki. Hogy néhányat kiemeljek: például torpedótüzelésre vagy tűzszünetre.

A felállás emiatt igen összetett, de szerencsére egy taktikai térkép mindig informál minket az aktuális szituációról és az elvégzendő feladatokról, valamint a rendelkezésünkre álló haderőről. Ránk „csupán" az a feladat hárul, hogy az aktuális helyzetből kihozzuk a lehető legtöbbet, ami miatt rengeteg döntés elé leszünk állítva. Tengeralattjárónkban kifogyóban van az oxigén, de a felszínre halálos lenne felmenni, mert okosan egy hanglokátorral keres a drága jó ellen, viszont jól időzítve egy csatahajón rajta üthetünk, ha beáldozzuk a vasat. Ugyanígy a cirkálókon is eshetnek sérülések, amik javításra szorulnak, ám az erőforrásaink átcsoportosításával kulcsfontosságú pontokat is likvidálhatunk, valamint a légvédelmi erőket is a megfelelő helyre és időben kellene irányítanunk, mit tegyünk hát? Belátható, hogy a rendelkezésünkre álló repertoár erősségeinek és gyengeségeinek a kiismerése roppant mód fontos, valamint mivel egymagunk nem ülhetünk bele minden irányítófülkébe (legalábbis egyszerre nem), megfelelő utasításokat is ki kell adnunk a társainknak. Ez az egyveleg egy fantasztikus és újszerű játékélményt ad a játékos kezébe, ahol a győzelem színtisztán a mi érdemünk lesz, a gép egyáltalán nem elnéző, igen cefet mód kemény dió megtörni azt. A játék eme vonása miatt a rangunkon és az ezzel járó befolyásunkon kívül semmilyen szintlépést nem eszközöl, nem lesznek mindent vivő eszközeink, csupán a kitartás és a kihívásnak való megfelelni akarás vezethet sikerre mindenkit.

NEDVES HÁLÓ

A tizenegy küldetésből s az ehhez passzentos tizenkét extra kihívásból álló szólómód bár tartalmas, és végigvezet megannyi fontos eseményen, túlontúl rövid. Ám remek taktikai érzékünket az Xbox Live-on tovább csiszolhatjuk, embertársaink kárára. A multiban is valós történelmi eseményeket eleveníthetünk fel, maximum hetedmagunkkal. Hogy az erőviszonyok kiegyenlítettek legyenek, túlnyomórészt mindig lefelezi a rendszer a térfeleket, az említett nyolc fő esetén például 4vs4 felállásra. A kiosztásokból egyértelműen következik, hogy ha csak ketten játszaunk, akkor ott a mi oldalunkon minden feladat ránk hárul, ami igencsak derék próbája a karrierünk alatt tanultaknak, míg társakkal kiegészítve a csapatunk tagjai közötti összjáték kerül a győzelem fókuszpontjába.

Az újszerű játékélmény kreálásán felül a külsőségekre is kellő figyelmet fordítottak a fejlesztők. Minden egység, objektum részletesen és aprólékosan kidolgozottan köszönt vissza ránk, a hozzájuk kapcsolódó animációk szintúgy. Az elemi erejű csapások nyomán a Pearl Harbor c. filmben látott lenyűgöző láng- és füsttengerbe borul a táj, valamint a hadműveletek túlnyomó többségének otthont adó óceán is gyönyörű és tiszteletteljes. Csupán a szárazföldi részek csorbítanak egy kicsit az összképen, ami ugyan ritkán kerül a szemünk elé, de igen sivár, ugaron hagyott területnek lett ábrázolva. E felett szemet hunyva úgy összességében a vizualitás teljesen rendben van, az sem meglepő, hogy a fülünket se fogja sírásra késztetni. A kellemes katonai indulók hűen táplálják a hangulatot, s ezekhez élethű hangeffektusok teszik teljessé a Midway „koncertjét".

NYUGOVÓRA

A Battlestations: Midway igazi ütőkártyája lett az Eidos kínálatának. Remek egyvelegként kapunk egyszerre egy stratégiai- és akciójátékot úgy, hogy az egyik megléte nélkül nem kivitelezhető a másik, mint sok más egyéb produktumban. A különböző stílusok egyesítése pusztán egy jó ötlet, de megvalósítani az igazi kihívás, ami hazánk fiainak ez sikerült. Tisztee-legj!

JAPÁNOK?

Bár az eredeti tervek szerint a teljes kampányt japán oldalról is végig lehetett volna játszani, ez végül kimaradt. Így aztán a japánok leginkább csak multiplayerben játszhatóak, legalábbis egyelőre. Ugyan a fejlesztőkből semmi erre vonatkozót nem tudtunk kihúzni, de siker esetén szerintünk kapunk egy japános kiegészítőt...

PLAY!

AMI JÓ
Minden egység felett átvehetjük az irányítást

ÉS AMI NEM...
Nehézsége sokakat elriaszthat

GRAFIKA	08	Az összkép nagyszerű
HANG	09	Végtére is ezt nem lehetett elszúrni
JÁTSZHATÓSÁG	09	Nehezen adja magát, de nagyszerű
ÉLETTARTAM	10	Ha elmélyülsz benne, megtudod

ÖSSZEGZÉS: Egy kimondottan nehéz játék a Midway, ami a kihívások szerelmeseinek kellő szórakozást képes nyújtani. Megkövetel egy hozzáállást, az tény, de nagymértékben megtérül a belé fektetett energia.

INDEX:

90%

Megjelent az új Computer Panoráma!

Címlapsztorink:

Analógból digitális

ZENÉK ÉS VIDEÓK RESTAURÁLÁSA
FOTÓDIGITALIZÁLÁS
AZ ARCHIVÁLÁS FOGÁSAI

Tesztek

MULTIFUNKCIÓS
TINTASUGARAS KÉSZÜLÉKEK

FELSŐKATEGÓRIÁS
19 COLOS TFT MONITOROK

VIDEOKONVERTÁLÓ
PROGRAMOK

CES 2007 mozaik
Multimédia a Vistával
Automatikus
PC-karbantartás

Keresse az újságárusoknál!

CHIP Megjelent az új CHIP!

Keresse az újságárusoknál!

DVD 9 GB

10 tipp: a Nero titkai

A lemezek írásával kapcsolatos valamennyi kérdésre választ adunk

Melyik a legjobb biztonsági csomag?

9 szoftver tesztje, amik teljes védelmet adnak:
Norton, Kaspersky, F-Secure, McAfee és társaik

Gondtalan váltás Vistára

Amit feltétlen tudni kell: minden szükséges információ a zökkenőmentes áttéréshez

Többmagos CPU-k

Hogyan gyorsítsa processzorát

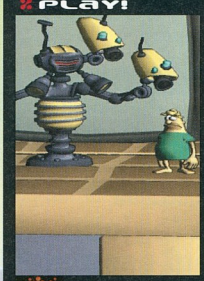
TESZTELJE ÉS TARTSA MEG!

WiFi router+notebook adapter ajándékba!

TOVÁBBI TESZTEK MEGÚJULT WEBOLDALUNKON: WWW.CHIPONLINE.HU!

Előző hónapban kezdtük meg az Xbox Live-ról letölthető aprócska játékok ismertetését, és a sok érdeklődő levélből nem nehéz arra következtetni, hogy a ti figyelmeteket is felkeltette a dolog. Szerencsére ezekhez mindenki egyszerűen hozzájuthat, hiszen a dolgunk mindössze annyi, hogy kiválasszuk a játékot, letöltsük az ingyenes demóverziót, és ha az elnyerte tetszésünket, némi pénz leszurkolása után egyszerűen kibonthatjuk a teljes verziót. A pénzt nem közvetlenül fizetjük be, hanem a hitelkártyánkkal vásárolt Microsoft pontokat (ha euróban fizetünk, egy pont majdnem pontosan 3 forintot kóstál) válthatjuk be a játékokra. Jelen pillanatban közel 50 játék van a kínálatban, és ez minden héten eggyel bővül – csütörtökönként teszik fel a hálózatra az éppen aktuális új játékot.

Cloning CLYDE



PLAY!

INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ NINJABEE
ÁRA 800 MS PONT

08/10

A Cloning Clyde talán leginkább a Lost Vikings című klasszikushoz hasonlítható: itt is az jelenti a játékmenet savát-borsát, hogy különböző képességű karakterekkel kell végigvergődni a pályákon, leküzdve az egyre agyafúrtabb akadályokat, ellenfeleket. Ezúttal Clyde nevű, kissé ostoba hősünkre vár a szökés feladata, és ennek érdekében bőven képes magát klónozni. Az extra Clyde-ok között egy gombnyomással váltogathatunk, és bizony olykor akár tíz-tizenöt darabra is szükség lesz, hogy a megfelelő gombok, taposnivaló felületek, kapcsolók be legyenek nyomva, és így a többiekkel egyre tovább juthassunk. A játékot igencsak feldobja, hogy a Clyde-okat különféle dolgokkal is összekeverhetjük: ha majmot keverünk a génjeihez, képes lesz a plafonon mászni, a félbéka hős hatalmasakat ugrik, a csirkés mix pedig repdesni képes. Később már élettelen dolgokká is átváltozhatunk, a robbanóhordó értelemszerűen robban, a kő meg bazi nehéz, és nem hatnak rá mindenféle áramlatok. E mellett gyűjtögethetünk Killer Kenn akciófigurákat, a 24 alapszint mellett vár ránk 10 extra nehéz pálya, és még van kooperatív és egymás ellen játszható multiplayer-mód is.

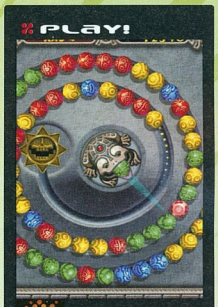
INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ TIKGAMES
ÁRA 800 MS PONT

08/10

Texas HOLD'EM

A póker manapság népszerűsége csúcsán van, így nem véletlen, hogy nem kellett sokáig várni egy XBLA-verzióra sem. Ez mindent tud, amit csak egy ilyen típusú játéktól elvárhatunk: Texas Hold'em-féle póker, minden lehetséges variációban. Így aztán játszhatunk egyedül egy menetet, vagy indulhatunk négy egyre nehezebb, és nagyobb tétekkel rendelkező bajnokságban, vannak előre definiált helyzetek, melyeket meg kell nyernünk, és persze van multiplayer is. Utóbbi talán a program lelke, hiszen hét haverunkkal a virtuális asztal körül hatalmasakat lehet játszani – és persze a folyamatos pofázás miatt könnyebb a blöffölés és a figyelemelterelés is. A gép jól játszik, bár teljesítménye és agressziója furcsán hullámzik – igaz, ez tulajdonképpen akár a valóságot szimuláló megoldás is lehet. Az irányítás pofonegyszerű, az online játék hiba nélkül működik (sokkal több partit talál a gép, ha Angliára állítjuk a Locationt a system menüpontban), és még egyedül is el lehet pókerezgetni vele, ha az embernek bejön ez a sportág.



INFO

KIADÓ POPCAP
FEJLESZTŐ POPCAP
ÁRA 800 MS PONT

09/10

Zuma DELUXE

Kérdéses, hogy mennyire etikus dolog pénzt kérni a neten ingyenesen is megtalálható flash-játékokért, mindenesetre mi egyetlen percig sem bántuk meg, hogy letöltöttük a Zumát Xbox Live-on is. A játék szabályai nagyon egyszerűek: adva van egy színes gömbökből álló, tekeredő sor , és nekünk minden elemét el kell tüntetnünk, mielőtt a lassan haladó „vonat" elérné a véget. Ezt a pálya közepén trónoló gömbkilövőt irányítva tehetjük meg, ugyanis ha három azonos színű golyót sikerül egymás mellé manővereznünk, azok eltűnnek. Pár óra játék után már komoly kombókat, láncreakciókat tudtunk beindítani, és oda tudtunk figyelni arra is, hogy a különböző extrákat mindig a megfelelő pillanatban aktivizáljuk. Noha a Zuma pofonegyszerű alapokkal építkezik, és az első két-három világ nagyon könnyű is, aki minden gond nélkül teljesíti mondjuk a 6-3, vagy a 6-5-ös pályákat, az vendégünk bármire! Hosszú órákig is el lehet vele szórakozni, barátnők „kikapcsolására" tökéletesen alkalmas, úgyhogy csak ajánlani tudjuk. Aki meg esetleg unja, készüljön, mert érkezik a Luxor 2, egy hasonló, ám némileg összetettebb verzió!

PLAY!

INFO

KIADÓ NINJABEE
FEJLESZTŐ NINJABEE
ÁRA 800 MS PONT

07/10

Outpost KALOKI X

Az Outpost Kaloki a mai napig egyedül árválkodik az XBLA-játékok stílusonkénti válogatásakor a stratégia szegmensben, de ez cseppet sem jelenti azt, hogy bármi baj lenne vele. Lényegében egy menedzserjátékról van szó, esetünkben egy űrállomást kell megfelelően profitábilis szinten fenntartanunk. Mind a 24 küldetés elején előttünk van egy teljesen üres űrkikötő, rajta jó néhány hellyel, ahová építkezhetünk. A legfontosabb eszközünk az áramtermelő generátor lesz, hiszen áramot minden épület bőven fogyaszt, illetve a különféle boltok, melyek a pénzt termelik. Ezek mellett milliófféle egyéb épület van a fejlett dolgok építéséhez szükséges laboroktól a szociális helyszíneken át egészen a javítódroidok szállásá-ig. Ha jól csináltuk a dolgunkat, előbb-utóbb milliónyi vendég keresi majd fel állomásunkat, némelyikük tippeket ad, mások pedig az adott küldetés elvégzéséhez adnak nélkülözhetetlen segítséget. Igaz, a dolgunk hamar bedurvul: egy fejlett épülethez kellene mondjuk egy könyvtár, de ehhez az kell, hogy a limonádéstandokon megemeljük a profitrátát, viszont emiatt hamar lerohad az egész kóceráj, és fel kellene húzni egy javítót – viszont ehhez le kellene bontanunk egy generátort, ami nélkül viszont már nem üzemelne a könyvtár; ehhez tényleg kell némi taktika. Remek, még ha kicsit lassan induló és csúnyácska játék az OKX.

PLAY!

INFO

KIADÓ NAKED SKY
FEJLESZTŐ NAKED SKY
MULTIPLAYER VÁLTOZÓ
ONLINE 1200 MS PONT

06/10

ROBOBLITZ

Vitathatatlan, hogy a RoboBlitz a technikailag legfejlettebb játék az Xbox Arcade kínálatában – hiszen a fejlesztők a legújabb Unreal motor segítségével hozták azt létre. Azonban a Blitz nem egy akciójáték, mint várnánk, és mint a képek alapján tűnhet, hanem egy logikai játék, melyben nem túl szimpatikus, golyón guruló robotunkkal kell megoldanunk 19 pályán számtalan feladatot. Tükröket kell állítani és alkatrészeket kell megkeresni, liftezünk majd jó sokat és kapcsolókat birizgálnunk. Mindeközben leszámolunk a sima ellenfelekkel, és minden harmadik pályán egy kövérebb bosst is el kell takarítanunk az útból. A mászkálás során gyűjtögetett upgradium nevű cuccal természetesen fejlődni lehet, új képességeket kapunk majd, illetve a meglévők erősödnek fel folyamatosan. Sajnos a nagyszerű látványvilág és remek fizika ellenére a RoboBlitz hamar unalmassá válik – szerintem mindenki jobban járt volna, ha ugyanezzel a főszereplővel és akár ugyanezekkel a pályákkal valami jó kis akcióorgiát dobtak volna össze a fejlesztők…

INFO

KIADÓ POMPOM
FEJLESZTŐ POMPOM
ÁRA 800 MS PONT

08/10

Mutant Storm RELOADED

Mivel a Geometry Wars borzalmasan nehéz a játékosok nagy többsége számára, ám a játékmenet egyszerűsége miatt zseniálisan eladható, várható volt, hogy valaki elkészíti annak a játéknak egy könnyebb, barátibb verzióját – és ez a leírás pompásan illik a Mutant Storm Reloadedra. Itt 89 egyre nehezedő pálya vár ránk, agyatlanul szálldogáló és rögzített ellenfelekkel, kis lényekkel és pajzzsal védett szörnyetegekkel, őket kell időre legyőznünk. A bal kar irányítja a gépünket, a jobbal pedig lövöldözünk majd – néha meg elsütjük böhöm bombánkat. A játék extrája, hogy elpusztulás nélkül teljesítve a pályákat egyre újabb nehézségi szintekre juthatunk el; ha fehér övvel lépünk be egy adott helyszínre, lehet, hogy csak néhány lassan lötyögő lényt kapunk, míg hat-hét szinttel durvább módban ugyanott már ultratápos gyilkológépekkel gyűlik meg a bajunk. Szerencsére a hamar gyilkossá váló nehézség egyensúlyozható kooperatív móddal, így már elég sokáig el lehet jutni – ráadásul remekül is szórakozunk eközben.

INFO

KIADÓ VÁLTOZÓ
FEJLESZTŐ VÁLTOZÓ
ÁRA VÁLTOZÓ

??/10

Csütörtöki BETEVŐ

Elméletben minden csütörtökön kerül fel új Arcade játék a hálózatra, így azt a napot érdemes figyelni. Persze az „elméletben" szócska nem véletlenül van ott, idén már két olyan hét is volt, amikor az újdonságra vágyók hoppon maradtak. Az azonban biztos, hogy a Microsoft dolgozik, hiszen rengeteg, száznál is több játék áll fejlesztés alatt – egyre több nagy kiadó (például az Eidos és a Vivendi) állít fel direkt e célra dolgozó csapatokat. Az első félévben érkező újdonságok közül mindenképpen meg kell említenünk az Alien Hominid HD-t, amely a kultstátuszú PS2-játék alapján készült, és az a lényege, hogy mindent szét kell lőni a pályákon. Aztán érkezik az XBLA hálózatára a valaha volt egyik legjobb Castlevania, a Symphony of the Night, és a klasszikus partijáték, a Worms is. A békésebb lelkületűek az Ultra Minigolffal szórakozhatnak, illetve a zseniális Catan társasjáték digitális verziójával, melynek elkészítésében az eredeti kitalálója is részt vett. A legújabb hírek szerint már félkész állapotban van a zseniális felfelé scrollozós lövöldözős játék, az Ikaruga is, készül az eddig érthetetlen okból hiányzó sakk, flipper és pasziánsz, illetve Band of Bugs néven egy körökre osztott stratégiai játék is. Persze a klasszikusok sem maradhatnak el, úgyhogy előbb utóbb kapunk felújított Super Ghouls 'n Ghostsot és Super Contrát, Metal Slugot és Red Baront, Warlordsot és Sensible World of Soccert is.

Cheat

HA RENDESEN NEM MEGY...

PS2 kódok

AVATAR: THE LEGEND OF AANG

A főmenü Extra pontja alatt található kódbeviteli képernyőn vigyük be a következő számkombinációkat a megfelelő hatásokért.

Végtelen életerő: 94677
Végtelen chi: 24463
Végtelen pénz: 23637
Dupla sebzés: 34743
Galéria megnyitása: 97831
Kincsestérképek megnyitása: 37437

OVER THE HEDGE

A kódok beütéséhez le kell állítani a játékot, majd az **L1** és **R1** gombok nyomva tartása mellett kell beütni a kódokat.

Minden szint megnyitása:
▲ ● ▲ ● ● ■
Minden minijáték megnyitása:
▲ ● ▲ ▲ ■ ■
Minden mozdulat megnyitása:
▲ ● ▲ ■ ■ ●
Több életerő a kajákból:
▲ ● ▲ ● ■ ▲
Dupla sebzés:
▲ ● ▲ ● ▲ ■
Az első bónusz képregény megnyitása:
▲ ● ■ ■ ● ▲
A második bónusz képregény megnyitása:
▲ ▲ ■ ● ■ ●

ROGUE GALAXY

Az alábbi extra pályákért és tárgyakért a következőket kell tennünk:

Key of the Underworld
Helyesen kell válaszolni Seventh Mysteryben a kérdésekre.

Szellemhajós pálya
Vidd végig a játékot, majd ments, amikor szól a gép. Ezután menj a hajódra és nézd meg a térképet, ott lesz az új helyszínek között.

Kapitányi ruhák
A szellemhajós pályát kell teljesíteni.

Dolgen Edge
A szellemhajós pályát kell teljesíteni.

Ghost Ship Extreme szint
Használni kell a Key of The Underworld-öt.

Kisaras Swimsuit
Sikeresen teljesíteni kell a szellemhajós pályát extrém szinten.

Truth of the King
Sikeresen teljesíteni kell a szellemhajós pályát extrém szinten.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI

Tíz extra tiszt:
teljesíts egy tutorial pályát
Újabb tíz extra tiszt:
teljesíts négy tutorial pályát
Tizenkét újabb tiszt:
Mind a nyolc tutorial pálya megnyitása
Két extra pálya:
Ha van mentésed a RotTK tizedik részéből a memóriakártyán, megnyílik két új küldetés.
Új képek és karaktermodellek az általad készített tiszteknek:
Teljesítsd a Rise of Heroes pályát

GHOST RIDER

Ha könnyű szinten teljesítjük a játékot, megnyílik négy új karakter és egy rakás bekapcsolható kód (például a sérthetetlenség és az együtéses killek). Emellett elérhetővé válik az extrém nehézségi szint, amit teljesítve kibonthatjuk az utolsó titkos karaktert, Ghost Rider eredeti formáját.

KINGDOM HEARTS 2

Az idézhető lényeket a következő módokon nyithatod meg:

Chicken Little
A Százholdas Pagonyban a második itteni átvezető jelenet után.
Dzsinn
Végezz Agrabah-ban Volcano Lorddal és Blizzard Lorddal.
Pán Péter
A második Karib-tengeri látogatásnál a Ship Graveyard településen.

Kitartó tápolás után ez a mutatvány sem jelenthet gondot

Stitch
Miután megszereztük a Master Form képességet, Hollow Bastionban szerezhetjük meg az agresszív kék állatot.

A Micimackó könyvének öt elveszett lapját kell megszereznünk ahhoz, hogy teljesíthessük a Százholdas Pagonyhoz kapcsolódó küldetésünket.

Első lap:
A Disney kastély könyvtárában van.
Második lap:
Az Oroszlánkirály világában az Oázisban.
Harmadik lap:
Hollow Bastionban van, a Crystal Fissure területen.
Negyedik lap:
A Mulan-film világában, a trónteremben.
Ötödik lap:
Agrabah-ban a toronyban.

Hádész világában több kupában vehetünk részt, melyek kitűnő lehetőséget jelentenek a fejlődésre és a tápos cuccok megszerzésre. A kupák megnyitása nem egyszerű, így álljon itt a teljes lista. A sima kupák indításáért Pánikkal kell beszélni, a paradox kupák indításáért pedig Hádésszel. A megnyitáshoz általában mindenhol szükséges az összes korábbi kupa végigküzdése is.

Cerberus kupa:
Teljesítsük egyszer a következő világot: Agrabah, Halloween, Pride Land.
Goddess of Fate kupa:
Végezzünk Xemnasszal.
Pain and Panic kupa:
Teljesítsd egyszer a Disney kastély világot.
Titan kupa:
Teljesítsük másodszor is az Olympos Coliseum világot.
Paradox Pain and Panic kupa:
Teljesítsünk minden korábbi kupát.
Paradox Hades kupa: Másodszorra is tisztítsuk meg a Space Paranoids világot és legyen minden summonunk és formunk a maximális, hetes szinten.
Paradox Cerberus kupa:
Minden form (kivéve a Final Formot) legyen legalább ötös szinten.
Paradox Titan kupa:
Minden summon legyen legalább ötös szinten.

X360 kódok

LOST PLANET: EXTREME CONDITION
A kódok csak a Story módban, s azon belül is könnyű fokozaton működnek. Aktiválásuk az adott szintre szól, új pályára érkezvén avagy a játékból kilépve deaktiválódnak! Mindegyiket a Pause képernyőn kell beütni.

Végtelen életerő
↓ ↓ ↓ ↑ Y ↑ Y ↑ Y ↑ ↑ ↓ X ↓ X ↓ X ← Y → X ← Y → X RB és BB.

Végtelen lőszer
RT RB Y X → ↓ ← LB LT RT RB Y X → ↓ ← LB LT RT LT LB RB Y ← ↓ X RB és LB

Plusz 500 egységnyi hőenergia
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y RB LB

CRACKDOWN
Bár titkos achievement nincs a játékban, néhány achievement meglehetősen trükkös, ezekről rántjuk le a leplet.

High Flyer
Fel kell mászni a középső kis szigeten levő épület, az ügynökség épületének a legtetejére - ez viszont csak négy csillagos Agility esetén lehetséges.

Base Jumper
Ha sikerült az Ügynökségi épület tetejére felgrálni, onnan le kell ugrani, méghozzá vízbe. Nem a tengert kell megcélozni, hanem egy kisebb tavacskát az épület tövében.

Body Juggler és Car Juggler
Robbanószerekkel kell tíz másodpercig a levegőben tartani egy áldozatot, illetve egy járművet. Ez csak a nyomkövetős rakétavetővel sikerülhet, amit leginkább a Volk banda elit embereitől vehetünk el.

Driving High
115 láb magasságba kell ugratni egy autóval. A legkönnyebb megoldásért Garcia Pointhoz teleportáljatok, ami Los Muertos területén belül van. Itt van egy gazdátlan terepjáró, ezzel kell az elkerített rész felé hajtani.

Front Flipper
Két előrebukfencet kell kivitelezünk egy járművel a levegőben - ehhez legalább kettes szintű vezetés skill szükséges. Az Ügynökség SUV-ja lesz a célravezető gép, és az vidámparknál levő rámpákkal célszerű próbálkozni.

Global Impact
Az obszervatóriumból kell leszerelni a földgolyót, és azzal ki kell nyírni 15 bandatagot. A művelethez négyes erő szükséges.

Chain Banger
Száz robbanó objektumot kell felrobbantanunk 60 másodpercen belül. A vidámparktól nyugatra sok faházikó, mólószerű építmény van, körülöttük megannyi puskaporos hordóval. Két láncreakciót kell elindítanunk a rakétavetőnkkel, s amint az egyik véget ér, az újratermelődő első hordóval ismét el kell indítanunk a láncreakciót.

DEAD RISING
A 72 órás módnak többféle megnyerése létezik. Alant csokorba szedtük azon kulcsfeltételeket, amelyek a különböző vége főcímek megpillantásához szükségesek.

A befejezés:
A legjobb végért oldd meg az összes esetet, beszélj Isabellával 22-én délelőtt 10 órakor, és délre érj oda helikopter-leszállóhelyre.
B befejezés:
Nem szükséges minden ügyet megoldani, de délben a helikopter-leszállóhelyen kell lenni.
C befejezés:
Minden ügynek járj a végére, de Isabellával ne beszélj 22-én 10 órakor.
D befejezés:
22-én délben a speciális egység foglyának kell lennünk.
E befejezés:
Ne jelenjünk meg a fent említett időpontban a helikopter-leszállóhelyen, és ne oldjunk meg minden esetet.
F befejezés:
Ne gyűjtsétek be Carlitos bombáit a Case 7-2-nél.

PSP

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

Megnyitható rejtett karakterek. Az alábbi kódokat a password menüpontban vigyük be az adott karakter megnyitásáért:

Cunningham: JUNKER
Elisa: THE-L
Eva: E.APPLE
Ga Ko: !TRAUMER
Gene: ERBE
Null: Hunter-n
Ocelot: R.R.R.
Paramedic: PM-EMS
Python: LQ.N2
Raikov: IVN =RV
Sigint: DARPA-1
Sokolov: SATURNV
Teliko: T.F-ACID
Ursula: PK +ESP
Venus: MGA2VE
Zero: 1+2-3

PS3 kódok

RESISTANCE: FALL OF MEN
Superhuman nehézségi szint megnyitása: teljesítsük a játékot nehéz szinten.
Az első kupac art megnyitása:
Szerezzünk tíz skillpontot.
A második kupac art megnyitása:
Szerezzünk húsz skillpontot.
Clank hátitáskájának megnyitása:
Szerezzünk száz skillpontot.
Videolejátszó megnyitása:
Játsszuk végig a játékot bármilyen nehézségi szinten.
Black Ops skin (multiplayerhez):
Teljesítsük a játékot Superhuman szinten.
Black Ops skin koponyával (multiplayerhez):
Teljesítsük a játékot Superhuman szinten, mind a 126 skillpontot megszerezve.
Mechanic skin (multiplayerhez):
Szedjük össze az összes skillpontot bármilyen nehézségi szinten.
Extra fegyverek megnyitása:
Bármilyen szinten vigyük végig a játékot, mire öt új fegyver lesz elérhető.

írta: Infidel

FINAL FANTASY XII
Tippek-Trükkök

A Final Fantasy XII végigjátszására monumentalitása miatt még csak gondolni sem mertünk, de néhány tippet mindenképpen adnánk. A boxokban olvasható extra segítségek főként azoknak ajánlottak, akik mindenképpen a maximumot szeretnék kihozni a játékból – hiszen az Esperek összegyűjtése gyakorlatilag nehezebb, mint bármi más a játékban.

Karaktereink fejlődése szempontjából a képességek megszerzése talán fontosabb, mint a tapasztalati pontok gyűjtögetése. Noha természetesen a harcosoknál a fegyverek ismerete, a mágusoknál pedig a varázslatok elsajátítása a legfontosabb, mindig költsünk LP-t a különféle passzív képességekre is – eleinte például ostobaságnak tűnhet a Phoenix Down-ok, Remedyk képességeinek fejlesztése, de a játék második felében ezek is komoly előnyt jelenthetnek. Különösebb tápolásra nagyon sokáig nincs szükség a játékban, de természetesen nem árt, ha itt-ott lelassítunk egy kicsit, és minden karakterrel lépünk egy-két szintet. Nem érdemes hatalmas rést hagyni a karakterek szintjei között. Két fontos tárgyat ajánlanék mindenki figyelmébe, az első a tapasztalati pontokat, a másik pedig az LP-t duplázza (ezt akkor is, ha a karakter nincs játékban). Az Embroidered Tippet (XP x2) nevű cuccot a Coeurloktól lophatjuk el Tchita Uplandsen, vagy Old Archades-ben vásárolhatjuk meg a boltban. A Golden Armlet (LP x2) először Bur-Omisace-ban lesz megvehető, de a következő boltokban is kapható: Lowtown, Euyt Village.

A lopás egy rendkívül fontos képesség lesz, hiszen ezzel rendkívül sok tápos cuccot szerezhetünk a játék során. Az igazán jó dolgokat azok a lények adják, melyekkel csak egyszer találkozunk (főellenfelek, Esperek, vadászatok célpontjai), de kis csalással ezekből többet is elcsórhatunk. Vessük bele magunkat a csatába, próbálkozzunk lopással, amíg nem sikerül, majd meneküljünk el, mentsük el az állást, lépjünk ki, majd töltsük be az állást, és ismételgessük, amíg csak akarjuk. A semleges lényektől is lophatunk, mire persze beidegesednek – de ha kilépünk az adott helyről, majd visszasza, már normális hangulatban, és ami még fontosabb, teli zsebbel várnak ránk újra.

Érdemes a bazároknak eladni minden szirszart, és nem csak a pénzért cserébe, de azért is, mert előbb-utóbb cserébe lesz valami nagyszerű cuccuk a kínálatban. Ott van például a Sagittarius, a legjobb új a játékban, amelyért 4 Sagittarius Gemet, 3 Moon Ringet és 3 Beastlord Hornt kell eladni. Vagy a Scorpion Tail (óriásit sebző balta), amelyhez a következő zsákmányt kell leadni: 4 Scorpio Gem, 3 Wyrm Bone, 3 Charged Gizzard. Esetleg a legjobb lövedék, a Stone Shot, amelyhez a következő cuccokat kell összegyűjteni és eladni: 3 Libra Gem, 2 Tyrant Bone, 2 Mirror Scale.

A Gambitok, noha eleinte legfelejebb automata gyógyításra fogjuk őket használni, rendkívül hasznosak. Mindig mindenhol vedd meg az összes ismeretlent, még akkor is, ha sokáig nem is nagyon fogod őket használni. Később azonban már kombókat lehet velük összeállítani, és hihetetlenül kényelmes, amikor minden helyzetre maguktól reagálnak embereink.

Grimoárok

A játékban nyolc grimoár található, melyeket megszerezve jelentősen növelhetjük a szörnyekből eső cuccok minőségét, mennyiségét. E könyvek megszerzéséért kereskedőkkel kell sokszor beszélni, mire az áru megjelenik a megvehető bazári termékek között – ám áruk miatt jó eséllyel csak a játék második felében tudjuk megvenni az összeset.

Hunter's Monograph (18 000 gil)
Miután beszélsz Gatslyval a Thextera megölése után, beszélj a közelben álló kereskedővel, akitől ezek után megveheted a Forgotten Grimoire nevű tárgyat, ami a beast kategóriájú, illetve a repülő szörnyekből eső kincs minőségét javítja.

Knight's Monograph (19 000 gil)
Ahhoz, hogy ez elérhető legyen, beszélj bármelyik fegyverkereskedővel 30 alkalommal egymás után. Ez az óriások, illetve a rovarok által hordozott kincset tápolja.

Warmage's Monograph (20 000 gil)
Ehhez olvasd el a vadászatokról szóló hirdetőtáblát 20 alkalommal, és mikor megszerzed, jobb kincset kapsz majd az élőhalottaktól, illetve az amorph kategóriájú ellenfelektől.

Mage's Monograph (21 000 gil)
Beszélj bármelyik varázslatárussal 25 alkalommal, és tiéd lehet ez a könyv, mely a démonok, vagyis a fiend kategóriájú lények kincselt tápolja.

Scholar's Monograph (22 000 gil)
Ennek a megszerzéséhez egy páncélkereskedővel kell 20 alkalommal beszélned. Ha megvetted, minden gólem és épített ellenfél (robotok, automaták) kincse lesz jobb.

Dragoon's Monograph (22 000 gil)
Ahhoz, hogy ezt megszerezd, 40 alkalommal kell a varázslatokról szóló hirdetőtáblát elolvasnod. Ha a birtokodban van, a sárkányok és a növénylények kincse táposodik.

Sage's Monograph (25 000 gil)
Bármelyik kereskedőt kell 100 alkalommal zargatnod. Ha ez a birtokodban van, az elementálok által cipelt stuff lesz lényegesen jobb.

Canopic Jar (250 000 gil)
Az utolsó cucc csak a maximalisták számára fog kelleni, hiszen ennek egyetlen haszna, hogy minden lény kap rá kis esélyt, hogy Arcana nevű cuccot dobjon, ami a legdurvább tárgyak elkészítéséhez fog kelleni. Ahhoz, hogy ezt megvehessük, el kell adnunk a következő tárgyakat egy kereskedőnek: Phobos Glaze, Horakhty's Flame, Deimos Clay. Ezeket vadászatok után kapjuk, a következő lények megölése után: Gil Snapper, Orthros, Trickster.

A tippek segítségével igazi kivégzőosztagot faraghatunk hőseinkből

ESPERES úr

A játékban természetesen megint vannak idézhető lények, akiket ezúttal nem summonnak hívnak, hanem Espernek. További különbség az előző részek böhöm lényeihez képest, hogy meglehetősen haszontalanok csatában, hiszen képességeiket hamar elhagyjuk, ráadásul ezúttal két karakter helyét veszik át az ütközetekben. A 13 Esper közül ötöt (Belias, Mateus, Shemhazai, Hashmal, Famfrit) a sztori során mindenképpen megszerzünk (illetve elérhetővé teszünk a Licence táblán), a maradék nyolcat pedig a következő módon lehet megszerezni (a név utáni szám az Esper szintjét jelzi):

ADDRAMELECH (39)

A Tomb of Raithwall helyszín végigküzdése után szerezhetjük meg, méghozzá akkor, ha Athroza Quicksanden legyőzzük (délnyugatra Rabanastre-től). A csata nem túl nehéz, jéggel üssük, no meg távolsági fegyverekkel, plusz bőven lássuk el magunkat Shell varázslattal. A legjobb megoldás, ha ketten Blizzarázunk, egy ember meg gyógyít és megújítja a Shelleket.

ZALERA (40)

Nem csak a Tomb of Raithwall végigjátszása kell hozzá, hanem a Flowering Cactoid és a Nidhogg vadászatok teljesítése is. Előbbit Dalmasca Estersanden kapjuk meg Dantrotól, utóbbit meg Bhujerbában Aekomtól. Ha ezek megvannak, Dantro feleségének kell néhány küldetést végrehajtanunk, és végül megkapjuk a Barheim kulcsot. Ezzel menjünk el a Terminus 7-ig, és itt csapjuk le Zalerát öt perc alatt. Mivel élőhalott, gyógyítsuk bőszen, hisz minden más mágiára immúnis.

CUCHULAINN (45)

Nemcsak a Tomb of Raithwall végigjátszása kell hozzá, hanem a Wraith és a White Mousse vadászatok teljesítése is. Előbbit Rabanastre Lowtownban kapjuk meg Milhatól, utóbbit meg Rabanastre West Gate-nél Sorbettől. Ha ez megvan, menjünk be Garamsythe Waterwayen át Overflow Cloacaba, és itt tekergessük addig a csapokat, amíg be nem jutunk az egyes számú kloákához – itt meg egyszerűen verjük le az Espert.

EXODUS (46)

A Salikawood gate megjavítása után lesz elérhető. Babbling Vale-ben aktiváljuk a déli Shrine-t, majd adjunk Gyshal Greent a chocobonak Rays of Ashen Lightsban. Menjünk vele nyugatnak, Skyreach Bridge-ig. Aktiváljuk a nyugati Shrine-t, kaparjuk meg a nagy követ, majd az északnyugati Shrine-t is aktiváljuk. Menjünk vissza Skyreach Ridge-hez, és innen északkeletre, Empyrean Seatban találjuk az Espert. Csata közben lőjünk sűrűn Dispelt, és támadjuk közelharcban.

ZEROMUS (51)

Miután megöltük a Bírót Mt. Bur-Omisace-on, beszéljünk a No Mou beavatottal a Temple Groundson, majd a tőle kapott kővel menjünk el Stilshrine of Miriamba, azon belül pedig a Ward of Measure-be – így teleportálódunk el a játék egyik legnehezebb csatájába. A harc baromi nehéz, ugyanis mágiát nem lehet használni – úgyhogy hajrá, indítsunk egy Esperrel, aztán jöhetnek a Quickeningek, hisz a mana másra úgysem lesz jó.

CHAOS (57)

Archaedes után lesz elérhető, a következő vadászatok után: Wraith, White Mousse, Orthros. Roh'Kemmouval kell beszélni Rabanastre Lowtownban, és hajtsuk végre a küldetését Garamsythe Waterwayben, majd keressük meg Filot South Sprawlban, majd Curious Womant Rabanastre Southern Plazában. A küldetések végrehajtása után irány Necrohol of Nabudis, majd északra, amíg el nem érünk Slumbermeadbe, ahol egy rejtett út visz északra. A Necroholt nyissuk ki az itt kapott medálokkal, öljük meg a gyenge főellenfelet, majd bent egy újabbat és Chaost a Cloister of Highbornban leljük meg. A csata furcsa, támadni ugyanis nem lehet. Szerencsére a kis ellenfelek nem élednek újra, mint a többi Esper szolgái. Nem-elementáris varázslatokat használjunk (Flare, Bio, Shock, Scathe), a többire immúnis.

ULTIMA (63)

Giruvegan megtisztítása után szerezhetjük meg Ultimát, méghozzá a Great Crystalban. A következő útirányt kövessük: Way Stone (WS) 8, Scorpio Gate Stone, WS 8, WS 9, WS 10, WS 20, Sagittarius Gate Stone, WS 20, WS 11, WS 13, Gemini Gate Stone, Gemini Gate 2, WS 15, WS 16, Libra Gate Stone, WS 16, Libra Gate 1, Capricorn Gate Stone, WS 16, Capricorn Gate 1, Virgo Gate Stone, WS 16, Virgo Gate 1, WS 17, WS 18. A csatára csak két tanácsunk van: készüljünk fel a Holyja varázslat ellen (White Maskokkal), és mindig azonnal szedjük le a Reverse státuszváltozást!

ZODIARK (66)

Giruvegan megtisztítása után szerezhetjük meg, ha már legalább 10 Esper a miénk. Jaharában kell beszélni Geomancer Yugeluval, majd teleportáljunk a Henne kristályhoz, majd irány észak, aztán pedig kelet. Az ásatáson menjünk mindig délre és keletre Special Charter Shaftig, Zodiark innen északnyugatra van. A játék legnehezebb csatája, Darkja varázslata jó eséllyel azonnal öl, plusz vakít – a sebzése ellen mindenesetre Black Maskkal védekezzünk. Shemhazai Espert idézzük meg először, hadd szórja meg Holyval. Mikor immúnis lesz a fizikai sebzésre, cseréljük le karaktereinket a mágusokra, és szórjuk meg Flare-rel.

INFO

KIADÓ 2K GAMES
FEJLESZTŐ FULL FAT / FIRAXIS
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS

SID MEIER'S PIRATES!

írta: NightBagoly

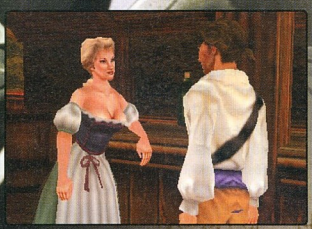
Ha azt mondom, Pirates!, ma már sokan kérdően néznének rám, esetleg nagy, értő tekintettel bólogatnának, hogy bizony, az az Xbox-os, esetleg PC-s játék 2004-ből. El kell keserítenem mindenkit: bizony, volt ennek a programnak egy nagy elődje, amely C64-en debütált és milliókat ejtett transzba – az egyetlen egyezés a már említett XXI. századi változat, és e között Sid Meier, a zseni, merthogy mindkettőnél ő tartotta a gyeplőt. De hogy mi közünk van egy Xbox-os, vagy egy PC-s játékhoz? Igen, bizonyára már kitaláltátok, két évvel a megjelenés után portolták a drágaságot PSP-re is.

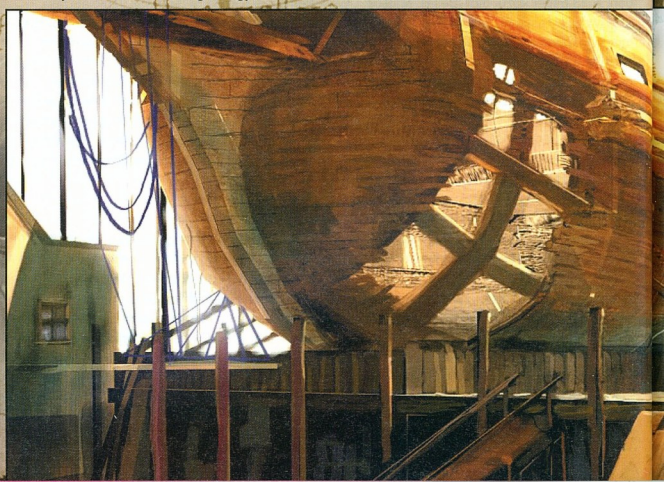
TENGERRE, SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOK!

Amikor kedvenc főszerkesztőm megrohant a Pirates! felújításának PSP-s változatával, nem tudtam eldönteni, hogy örüljek-e, vagy sírjak. Egyrészt ott van, hogy a C64-változat nagy kedvenc volt, másrészt a serpenyő másik mérlegén jelen van az, hogy a felújítás már PC-n sem nyerte el a tetszésemet, úgy éreztem, hiányzik belőle valami. Mindenesetre sikerült legyűrnöm az előítéleteimet, és a gépbe helyeznem az UMD-t.

Az intró elmeséli a történetet: családi vigasság, hamarosan visszakerül a vagyon, mindenki boldog – addig a pontig, amíg ránk nem töri az ajtót egy rettegett kalóz. Főhősünk kisfiúként sikoltva elmenekül a területről, ám a famíliát nem tudja megmenteni. Egy snitt, eltelt jó pár esztendő, ifjú felnőttként első dolga, hogy munkát keressen magának egy hajón, mert ez az egyetlen lehetősége arra, hogy elindulhasson a családja nyomában. Persze kiderül, hogy a választott bárka kapitánya egy ordas nagy tahó, ráadásul szemet vet a családi ékszerre – hősünk tehát nem tehet mást, fellázad, elűzi a zsarnokot, és megkaparintja magának a hajót. Előtte a végtelennek tetsző tenger, nyakában a medál, szívében pedig lángol a bosszú: meg kell találnia, és felszabadítania a családját, és

Sikerült megtalálnunk a világ egyetlen duplafalábú kalózát

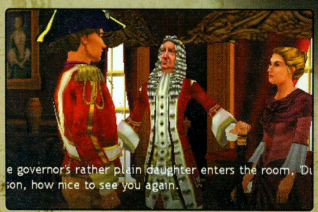




Három gombnyomás, és a gróf úr máris divatos szakadt szerkóban fog rohangászni

tikusnak tűnő képernyőkről, és magunk előtt látjuk a végtelen tengert, azaz... hogy, nos, egyrészt a mozgásterünk közel sem végtelen, másrészt, hogy a grafika ügyesen lavírozik a tragédia és az elviselhető között. Amikor a hajónkat irányítjuk, mintegy madártávlatból, akkor annyira minimalista az egész, hogy gyakorlatilag kár is vele foglalkozni. Kidolgozatlan hajók, apró szigetek, egymásba lógó, a különböző bárkák, városok, és fontosabb térképpontok nevét jelző feliratok, egy szó mint száz, nem csak ronda, de még kaotikus is. De természetesen az élet nem csak hajókázásból áll, és ilyen esetekben javul az összkép: a rajzfilmszerű koncepció kellemesen viszi a játékot a hátán, a modellek – köztük a szépfiús főhős – igazán jópofák, a „közelharci animációk" – merthogy ilyen is van – letisztetősek, egy szó mint száz, ami nem sikerül felülről, az sikerül belülről. A hangok terén megint felemás a felhozatal: az effektusok korrektek, cserébe a zenék annyira debilek, hogy maximum fél óra után szerintem mindenki lekeveri őket. Jó, tudom én, hogy retró meg minden, de azért mégis... Ami még be szeretnék ebbe a bekezdésbe zsúfolni, az az irányítás: nos, azzal nincs komoly probléma. Igazából minden megfelelően kézre áll, nem érezzük nyögvepersze be kell teljesítenie a végzetét annak a kalóznak, aki elrabolta őket.

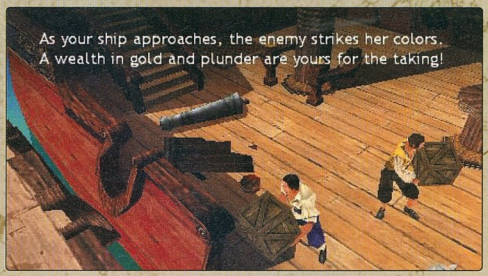
Nagy vonalakban ennyi a sztori, nem egy nagy eresztés, de végül is körítésnek megfelel: ha hozzávesszük, hogy a bosszú korántsem kötelező, akkor máris el lehet felejteni az egészet... no de ne siessünk annyira előre! Az első, amit észreveszünk majd, amint végre lelépünk a sta-



e governor's rather plain daughter enters the room. Du
son, how nice to see you again.

SID MEIER

Sid Meier 1954-ben született Detroitban. Tehetségét nem titkolta sokáig, már gyermekkorában is az alkotást, a logikát és a matematikát értékelte leginkább. 1982-ben, amikor a számítástechnika még gyerekcipőben járt, részt vett a Microprose stúdió megalkotásában. Ezután megállíthatatlannak tűnt a sikeráradat: a nevükhöz köthető az F-15 Strike Eagle (amely a legelső harci szimulátorok között volt jelen), a Silent Service (az első tengeralattjáró-szimulátor!), de az igazi bomba 1987-ben robbant: ekkor jelent meg a Pirates!, amely meghozta Meiernek az elismerést és eltéríthetetlen a különböző szimulátoroktól. Ezek után már nem volt megállás: világra jött a Civilization, amelyet sokan a legmeghatározóbb stratégiai játéknak tartanak, Sid neve pedig egybe forrt az igényes és gondolkodtató játékokkal. Az úr azóta sem pihen – leginkább ismert sorozatainak készít folytatást, illetve újraalkotja azokat. Remélhetőleg a közeljövőben újabb és újabb játékokkal lát el minket akár PSP-n is, addig csak egyet tudunk: türelmesen várunk.



Hoppá, ott bizony érik egy kis esti etyepetye

nyelősnek a dolgot, pusztán ha a programban időnként előkerülő választási lehetőségek között használhatnánk az analóg kart... nos, akkor boldog ember lennék.

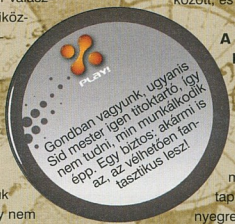
BAJ VAN A RÉSZEG TENGERÉSSZEL...

Szóval ott tartottunk, hogy főhősünk elfoglalta a hajót, megkapta a legénységet, és előtte a végtelen tenger. És most? Most kezdődik el életünk egyik legretróbb kalandja, ha lehet ilyen nyersen fogalmazni. Feladatunk egyszerű: vagy megpróbáljuk kideríteni, mi történt a családunkkal, hová tűnt, és miért, vagy pedig szabadon úszunk, ahogy nekünk tetszik. Mind a kettő járható útvonal, és mind a kettő igen élvezetes tud lenni, legalábbis egy ideig mindenképpen. No de mit csinál egy kalóz? Rengeteg lehetőségünk van. Lényegében szólva a hajókázás teljesen magától értetődő, ekkor a már említett madártávlati nézetből láthatjuk a hajónkat, manőverezhetünk, vadászhatunk kalózokra, ellenséges hajókra, vagy dokkolhatunk különböző városokba, illetve partokra.

A tengeri csata elsőre roppant élvezetesnek tűnik, amint belemelegedünk, azonban unalmassá fog válni. Navigáljuk a bárkát – vagy éppenséggel bárkáinkat, ha több van a tulajdonunkban –, miközben vadul ágyúzunk és igyekszünk kikerülni az ellenfél gólyóbisait. Ha esetleg túl közel kerülünk, akkor igyekezzünk ütközni: ilyenkor egy kis töltés után máris a hajón találjuk magunkat, szemben az ellenfél kapitányával. A recept pokolian egyszerű: védekezünk, támadunk, vagy rárontunk a riválisra, aki szintén megpróbál hasonló módon cselekedni, ha pedig valamelyikünk életereje nullára csökken, már láthatjuk is az előre elkészített animációt, amelyben a gyengébbik fél nem éppen önszántából elhagyja a hajóját. Ilyenkor választás elé kerülünk: miközben a legénység átpakolja hozzánk az elfoglalt hajó rakományát, eldönthetjük, hogy a konkurens hajón dolgozó életben maradt tengeri medvéket felvesszük legénységnek, vagy nem érdekelnek minket, illetve hogy elraboljuk a bárkájukat, vagy elsüllyesztjük azt.

Természetesen menet közben a hajónk sérülhet, a legénységünk megunhatja a banánt, esetleg megtelik a raktér és el kell adni a szajrét: ilyenkor jöhet jól a dokkolás. Ha elubickolunk egy városig, azonnal be is parkolhatunk a kikötőbe, és válogathatunk a metropolisz nyújtotta előnyökből: elmehetünk küldetésért, illetve ellenséges hajók legyilkolásáért járó bónuszért az előljáróhoz – akinek mellesleg a lányát meg is hódíthatjuk, ha megfelelő rangban állunk –, megjavíttathatjuk, illetve feltuningolhatjuk a hajónkat, illetve hajóinkat, ellátogathatunk a kocsmába (hogy legénységet béreljünk a flottánkhoz, vagy esetleg lefizessük a sötét sarokban megbújó, információkban dúskáló idegent), kincses térképeket szerezhetünk, szétoszthatjuk a haszon egy részét a már bizonyított emberek között, és így tovább.

Szerencsére az aljamunka nem ránk vár



A FÉLLÁBÚ KALÓZ A PAPAGÁJJAL

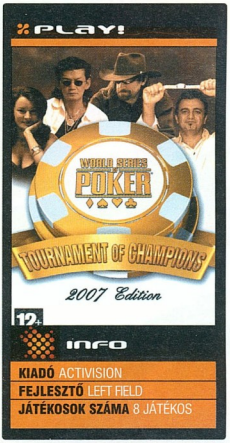
Mindent egybevetve ez már így jó sok apró, miniátéknak felel meg, és igen, rá is tapintottunk a lényegre: a Pirates tulajdonképpen – akár csak a nagy elől – élvezetes, apró programok sokasága, egy körülbelül életképesnek látszó egyvelegbe gyúrva. A probléma az, hogy bár ezek szinte mindegyike szórakoztató (a már említett táncikolást leszámítva, ami inkább frusztráló), némelyikét hamar megunjuk, nélkülük azonban nem jutunk hozzá a többihez, így az ember néha azért szenvedi át magát a játék gagyibb részein, hogy hozzájusson azokhoz, amiket jobban kedvel. A kereskedelem szerepe sem sikerült túl ütősre: az ember rárabol pár kalózhajóra, és máris ötször annyi haszna van, mint amennyit sok-sok év vásárlás-eladás árán tudna csak összeszedni. A nehézségi szinttel is van probléma: úgy a középső fokozatig a játék annyira egyszerű, hogy senkinek sem lehet ajánlani, de még a legnehezebb szinten sem jelenthet komoly problémákat a kissé kitartóbb játékosoknak sem. A kézitusa ritmusa nagyon hamar kitanulható, ezáltal hiába ötször erősebb az ellenfél hajója, elég csak nekitolatnunk, és egy az egy ellen lekaszabolnunk az úriembert a bárkájáról... és még sorolhatnánk orrvérzésig. Ráadásul az egészből kiveszett valami, ami a C64-es változat elé odaszögezett minket: hiába a háromdimenziós grafika, hiába a sokbites muzsika, az ember sokszor azon kapja magát játék közben, hogy gondolatai elkalandoznak, a legénysége pedig már olyan régen a tengeren van, hogy Csernus doktor sem tudná őket lebeszélni a depresszióról. De mégis, a legnagyobb gond az, hogy hamar unalomba fullad: hiába a rengeteg kincs, a különböző hajók, az egyre nehezedő kihívások, előbb vagy utóbb ott tartunk, hogy bámuljuk a PSP kijelzőjét, és azon gondolkodunk: miért is haladjunk tovább?

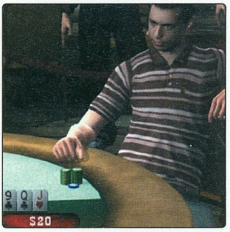
És tulajdonképpen ez a legeslegnagyobb gond ezzel az új, színesszagos Pirates!-szel. Annak idején, amikor még a Pac-Man volt a számítógépes játékok csúcsa, úgy csobbant bele a köztudatba, mint a legváltozatosabb, legösszetettebb játék mind között, azonban azok az idők sajnos elmúltak, a remake viszont, nem volt képes átlépni saját árnyékán. Így viszont a méretes adag nosztalgián kívül nem tudunk a javára írni túl sok mindent, ráadásul a kissé gyenge grafika, és a butuska zenének hála még azt sem érezzük túlságosan, hogy nagyon megerőltették volna magukat a PSP-s verzióra: ez ugyan az, mint PC-n is volt, csak kicsiben.

PLAY!

Azok, akik nem ismerik az eredeti C64-es verziót és\vagy buknak a kalózos témára, tehetnek egy próbát vele. De így több tíz év távlatából ez már egy kicsit kevés, ráadásul a remake portolása sem sikerült hibátlanra.

79%





WORLD SERIES of POKER
Tournament of Champions 2007

Akárcsak az egész világon, immáron kis hazánkban is újra divatba jött a póker: a sportcsatornák világversenyekről közvetítenek, miközben a baráti társaságok asztalára pár forintos tétekkel, de újra felküzdötte magát a korábban csak Amerikában hódító sport. Miután mindenhol érezhető ez a tendencia, egyértelmű, hogy özönlenek a virtuális pókerinkarnációk, a legújabb példányt pedig PSP-re sikerült megcsípnünk.

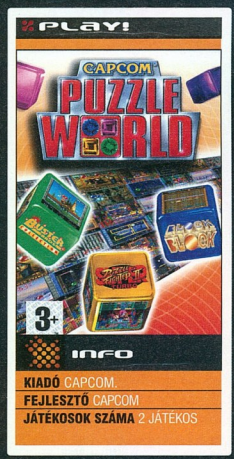
A World Series of Poker legújabb folytatása pont olyan, mint amilyet egy korrekt programtól elvárunk: kellemes, bár részleteiben talán elnagyolt grafikai tálalást kapunk, aprólékosan felépíthető avatárral (ő lesz, aki majd képvisel minket) és rengeteg elérhető extrával. Maga a póker természetesen változatlan: többféle szabályrendszer szerint, rengeteg bajnokságon keresztül haladva tehetjük kockára virtuális javainkat, miközben, ahogy haladunk előre, egyre több és több lehetőségünk lesz. Berendezhetünk például magunknak egy saját pókerszobát - asztallal, lámpákkal, egyszóval mindennel - ahol aztán megvívhatjuk a virtuális ütközeteinket az interneten, akár nyolc másik játékossal is. Menet közben alig pár komoly negatívumot véltem felfedezni: az egyik ilyen a gyenge kommentár volt - Korda Gyuri segíts! - a másik pedig az online felelhető kevés játékos, amelyet nem értek, hiszen a multiplayer barát-listát, aprólékos keresési lehetőségeket, és felhőtlen szórakozást ígér. Egy szó mint száz, egy igen korrekt és szórakoztató program lett, csak aztán nehogy rákapjunk az ízére, és egy klubban valódi arcokkal eljátsszuk a PSP-t.

PLAY!

Ha nem is lenne rá büszke Korda Gyuri a kissé gyenge kommentár miatt, magát a játékot nézve talán még ő is megadná az all-int. Korrekt grafikai megjelenítés, pepecselős körítés, és persze póker, mi kell még?

83%

CAPCOM Puzzle WORLD



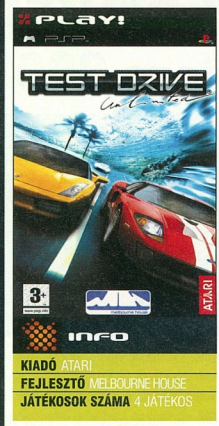
A Capcom kiadó még az aranykorban rengeteg őrültebbnél őrültebb logikai, ügyességi játékot adott ki. Ki ne emlékezne például a Super Puzzle Fighter II Turbóra, amely többek között a Sony első PlayStationjén debütált több, mint tíz évvel ezelőtt? Szóval voltak nagy pillanataik, éppen ezért is örültem meg, amikor kiderült, hogy Puzzle World címén érkezik egy válogatás PSP-re, amelyben többek között ez a gyöngyszem is szerepel.

Annak idején remekül elszórakoztam barátaimmal karöltve a Super Puzzle Fighter második részével, és amikor megláttam a PSP-s gyűjteményben, már fixálódott bennem: ez tényleg csak egy újra kiadás. A grafika, a hangok, és talán még a rejtett karakterek is megegyeznek a már ismert verzióval, pusztán az egész átköltözött PSP-re. A feladat is ismert, egymás színvonalának logikai alapon, színek és formázatok alapján. A gép ugyan azokat a fogásokat alkalmazza, mint régen, ugyan azoknak dől be akár legnehezebb fokozaton is, mint pár esztendővel ezelőtt, és bizony így hamar előkerültek az emlékek, és nem kellett tíz perc ahhoz, hogy a dolog egy régen elfelejtettnek hitt rutin szerint történjen. No persze, nem csak ez a program van benne a válogatásban, rálelhetünk még a Buster Bros. mindhárom darabjára (amelyben lufikra lövöldözve kell azok alatt elfutkározni, lehetőleg úgy, hogy a lövésenként egyre kisebbé és kisebbé váló ballonok ne zuhanjanak ránk) valamint a Blockra is (ami egy klasszikus falbontó), készíthetünk pillanatfelvételeket az aktuális játékainkról, de valljuk be, ez azért kevéske, ettől a cégtől talán kicsivel többet vártunk volna.

PLAY!

Az összeset láttuk már külön-külön, meg is untuk, mégis jó volt újra nyüstölni egy picit ezeket a cuccokat. Akiknek kimaradtak a Capcom klasszikusai, azok tehetnek vele egy próbát, nem fogják megbánni.

70%



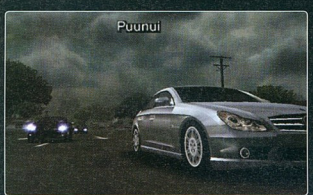
írta: NightBagoly

TEST DRIVE Unlimited®

Ha valami miatt nem panaszkodhatunk a PSP-s felhozatalban, azok az autós játékok stílusa. Gyakorlatilag hónapról hónapra jön ki valami e témában, ám a most tárgyalt Test Drive-ot több okból is komoly várakozások előzték meg. Egyrészt az Atari kissé elkeseríto helyzetében csodát vár tőle, másrészt egy régi, legendásnak is nevezhető sorozat sokadik feltámasztása, ami ezúttal, legalábbis X360-on egész jól sikerült.

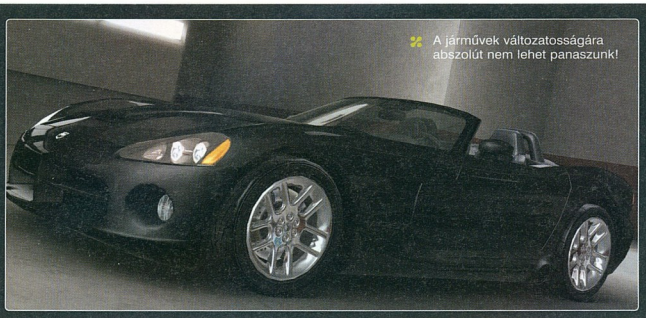
NAPSÜTÖTTE ASZFALT

Talán nem fair egy „új" címet – hiszen mind a fejlesztők, mind a kiadó életében ez egy vadonatúj vállalkozás volt – egy már hosszú esztendők után futó sorozattal összevetni, de jelen esetünkben annyira adja magát a dolog, hogy nem lehet megkerülni: bizony, ha keresni kell egy vállalkozó szellemű ellenfelet a Test Drive-nek, talán egyértelműen merül fel a Need For Speed sorozat neve – még azokból az időkből, amikor holmi tucatfilmek helyett az álmaikból merítették az ötletet ott az Electronic Arts. fejlesztői stúdióiban. Lényeg a lényeg, grafikailag az új Test Drive ezeket az időket idézi: rengeteg, aprólékosan kidolgozott, remekül festő járművel száguldozhatunk (65 verda közül válogathatunk, és olyan licencelt óriások is megfordulnak a termékben, mint a Lamborgini, az Aston Martin, vagy a Jaguar), és hatalmas, napsütötte – vagy éppenséggel esőfelhők által elsötétített – tájon keresztül vágtázhatunk, mindezt a szó szoros értelmében vett töltési idő nélkül. A program egy hatalmas (közel 1600 kilométernyi utat tartalmazó!) szigeten játszódik, ezt a terepet pedig kellő változatossággal és jól kidolgozott részletekkel fedik fel előttünk a fejlesztők, mindezt úgy, hogy ha csak száguldozunk, nem fogunk különböző töltési zónákba érkezni: a program menet közben gyűri maga alá a részleteket, ráadásul teszi mindezt látványos lassulások, illetve szaggatások nélkül. Nem, egyszerűen nem lehet belekötni a grafikába, a játék minden elemében kényezteti az utóbbi Need for Speedek-ben vaksötéthez szokott szemeinket. Az irányítás is kézre áll: én személy szerint egy pár gombot másként helyeztem volna el, mint ahogyan azt a fejlesztők tették, de ez közel sem jelenti azt, hogy megszokhatatlan a helyzet: az analóg kar most is a járgány közvetlen kontrollálását végzi, ezáltal hihetetlenül precíz mozdulatokkal lehet operálni, ami valljuk be, szükséges is.



A grafikára még a kis gépen is lenyűgöző!

De mitől is olyan különleges játék a Test Drive Unlimited? Rögtön kezdésnél bérelhetünk magunknak egy verdát, és tehetünk egy pár kört a korlátozásoktól mentes szigeten. Itt-ott kisvárosok poros aszfaltján hajtunk át, máskor egy fákkal csak ritkán határolt úton száguldozunk, míg megint máskor egy erdő hűs zöld árnyai között poroszkálunk: a terep, amilyen hatalmas, olyan változatos. Menet közben persze rá kell döbbennünk, hogy az autóbérlés drága dolog, ezért hamar betérhetünk egy autókereskedésbe, amelyből szép számmal találkozhatunk szerte a területen – itt vásárolhatjuk meg életünk első kocsiját. Persze a kezdőtőkénk valószínűleg igen csak megcsappant, ezért a csúcsverdákra csak messziről csurgathatjuk a nyálunkat – ráadásul, miután megvan a pénztárcánkhoz mérten megfelelő autó, még házra is szükségünk van, hiszen valahol aludnunk is kell. Ezekből is többfélével talál-



A járművek változatosságára abszolút nem lehet panaszunk!

kozhatunk, az ingatlankereskedésben megtekinthetjük a kínálatot: eleinte egy szakadt kéglibe botolhatunk, de még azért is hálásak lehetünk, hogy fedél van a fejünk felett, később már nagyobbakat vásárolhatunk, egyszerre akár többet is, szóval ne csüggedjünk, ha luxusvilla helyett egy lepukkadt kecóban húzhatjuk meg magunkat.

Ha már van kocsink és házunk is, érdemes még ellátogatnunk még valamelyik műhelybe – ha maradt pénzünk némi tuningra (ne gondoljunk NFSU kaliberű aprólékos fejlesztésre, csak komplett garnitúrákra bukkanhatunk a boltokban), akkor tegyük meg, ha pedig nem... nos, akkor csak bámészkodjunk, nézegessük, miket szerezhetünk majd be a közeljövőben. Ahogy már észrevehettétek, a komplett sziget előttünk fekszik: felfedezhetjük a különböző objektumokat, betérhetünk a műhelyekbe, egy szó mint száz, azt teszünk, amit csak akarunk – csak ügyeljünk a törvényre. Ha ütközünk, ha gyorsan hajtunk, előbb vagy utóbb felhívjuk magunkra a rendőrök figyelmét és fizetnünk kell – noha a játék alapjáraton nem ér véget, ha véletlenül elkapnak, rengeteg zöld hasú bankónk mehet el a különböző kihágások kifizetésére.

ASZFALTBETYÁR

De persze a sziget és a rajta elhelyezkedő dolgok pusztán csak a körítés, az igazi lényeg maga a verseny. Itt két dolgon állhat, vagy bukhat a dolog: az egyik az a fizika, a másik pedig az ellenfelek. Nos, ezzel nincs probléma, bár alaposan fel kell kötni a gatyánkat, ha a Need for Speed sínen futó autói után a Test Drive Unlimitedbe öljük a drága időnket: a program ugyanis nehéz. Az autók fizikája ugyan közel sincs a valósághoz, de mégis komplexebb, mint a legtöbb árkád játék esetében, és bizony teljes gázzal csak akkor fogunk bevenni egy durva kanyart, ha fallal zárják el az esetleges egyenesen való továbbhaladás esélyét. A GPS-ünk már jó előre jelzi nekünk, ha az út fordul és bizony erre illik is alaposan felkészülni: fokozatosan lassítani kell a járgányt, okosan kell adagolni a féket, és ha véletlenül elszámítjuk magunkat, máris a bozótosban találhatjuk magunkat, és el is felejthetjük az odáig féltve őrzött első helyünket. Mert a gép kegyetlen: remekül vezet, nagyon agresszív és ha egyszer hibázunk, nagyon nehezen kevered hetünk vissza az első helyre. Egy szó mint száz, a játék nem csak, hogy kihívás, de bizony néha már-már komoly frusztrációt tud okozni, akár még könnyű fokozaton is. Ha pedig megunjuk a gépi ellenfeleket, felcsatlakozhatunk az internetre, ahol a szigeten bolyongva immáron hús-vér játékosokba botolhatunk bele. Miután a sajtóverzióban ez a lehetőség még nem működött hibátlanul, erről nem tudunk nyilatkozni, de az tény, hogy ígéretesnek látszott a dolog.

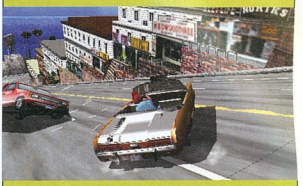
És akkor itt most legyen elég a szájtépésből. Ha szereted az árkád játékokat, a dögös verdákat, és mindezt átélnéd egy szabadon bejárható, hatalmas terepen, remek kocsikkal és igen csak nehéz játékmenettel karöltve, akkor a Test Drive Unlimited a te játékod. Ha viszont nem... nos, akkor is megéri vele tenni egy próbát.

PLAY!

Soha nem gondoltuk volna, hogy az Atari egy ilyen lejáratott névvel, mint a Test Drive a Need for Speed-ek nyomába ér. Ugyan nem előzte be az EA klasszikus sorozatát, de fej-fej mellé kerültek, marokkonzolon mindenképpen. Sötét utcák és műanyag autók helyett valódi verdák és napsütés: ez nagyon hiányzott már!

86%

SZÁGULDÁS



CRAZY TAXI: FARE WARS

Ha már régi címek feltámadásáról van szó, érdemes pár mondatot ejteni a legújabb reménységről, a Crazy Taxi: Fare Wars-ról. Az eredetileg Dreamcaston megjelent sikerjáték nemsoká érkezik PSP-re és grafikailag tökéletesen eléri a klasszikus program szintjét, játékélmény szintjén pedig az ígéretek szerint felnő az elvárásokhoz. A módszer a szokásos: fel kell vennünk az utasokat, és eljuttatnunk őket a megadott célig, a lehető legrövidebb idő alatt. A kooperatív, illetve az egymás elleni wifis ütközetekben pedig mindenki megtalálhatja a kedvére való kihívásokat – a kérdés csak az, ami elég volt a Sega gépén, elég lesz-e most is?

ASPHALT URBAN GT 2

Az Asphalt sorozatot talán illik bemutatni az olvasóknak: A kizárólag hordozható gépeken debütált sorozatban eszement száguldozást, 36 járművet – autót és motort! -, valamint adrenalindús rendőri üldözéseket szokhattunk meg, az Ubisoft pedig, dacolva az eddigi kudarcokkal, ismételten megpróbál bizonyítani – most PSP-n is –, az Asphalt második részével. A grafika nem rossz, a videók alapján a sebességérzetet is sikerült átadni. A 30 különböző pálya és a rengeteg tuning mindenesetre meghozhatja a kedvünket, csak tartsuk a megfelelő távolságot, és ne feledjük: az Ubisoft eddig legtöbbször mellényúlt a PSP-s játékokkal.

DUNGEON SIEGE: Throne of Agony

írta: NightBagoly

A Dungeon Siege nem számít új címnek a piacon – éppen csak azok számára, akik nem játszottak számítógépen. A remek hangulatú első rész ugyanis PC-re debütált, nem is kis sikerrel: a teljesen szabad karakterfejlődés, a remek grafika és a lenyűgöző zene együttesen meghozták a sikert a készítőgárdának, napvilágot látott a kissé csalódást hozó második rész is, egy szó, mint száz, a Dungeon Siege bizony nagyon is nagy címnek számít azon a bizonyos másik platformon. Amikor kiderült, hogy a fejlesztők alkut kötöttek a 2K Gamesszel, még senki nem sejtette, hogy ez bizony azt jelenti: a cím kilép a számítógépek árnyékából, és konzolokon folytatja menetelését – méghozzá nem is akármilyen példányon, hiszen az első reinkarnáció pont PSP-n látott napvilágot.

VILÁGVÉGE, MEGINT

A történettel nem nagyon kell törődni, Kataklizma, világégés, és a többi ilyesmivel már találkoztunk nem is egyszer – és valljuk be őszintén, az eredeti játéknak sem a sztorija volt a varázsereje. Az első, és legalaposabb benyomásokat a grafikai megvalósítás, és a pompás zene – valamint az ezek által létrejövő atmoszféra tette a játékosokban, vegyük hát ezeket górcső alá a Throne of Agonyval kapcsolatban is. A program külcsíne pont eléri a nem rossz jelzőt. Nem mondhatjuk, hogy nem láttunk már hasonlót, nem rohangálhatunk kiabálva a havekhoz, mutogatva a cuccot, egyszerűen csak éppen annyira elég, hogy sikerüljön elmerülni a világban. A mozgási animációk problémamentesen hozzák a tőlük elvárható szintet, a terep kidolgozása sem emelkedik a korrekt fölé, a különböző effektusok pedig éppen csak elégségesek ahhoz, hogy az ember ne húzza a száját. Egy szó, mint száz, a program külseje nem számít döbbenetesnek, cserébe viszont sikerült kellemesen rövid töltési időkkel és ügyes megoldá-

PLAY!
Bár hivatalos megerősítés még nem érkezett, szinte biztosra vehető, hogy el fog készülni a játék konzolokra is. Mi egy hentgen örülnénk a legjobban.

sokkal végtelenül korrekté varázsolni azt. A zenék terén már jobb a helyzet, ami nem is csoda, hiszen megmaradt a szerepjátékok zeneszerző királyának kikiáltott Jeremy Soul alaptémája, ezt pedig megfelelően sikerült kibővíteni, tehát a bőven elfogadható grafika, és a nagyszerű zene megteremtik az alaphangulatot – akkor már az egészet csak és kizárólag az irányítással lehetne elrontani, de pironkodva ismerem be, hogy nem sikerült. Az analóg kar a mozgást segíti elő, a funkciógombok a fontosabb cselekedeteket hozzák elő, ráadásul beállíthatunk a különböző speciális képességeknek kedvünkre kiválasztott kombinációkat, egy szó, mint száz, az irányítás is pompás – ha pedig hozzávesszük, hogy a rögzített kamerának hála, ezúttal a játékidő 90%-át nem az tölti ki, hogy forgatjuk a nézőpontot, kijelenthetjük: a program technikai megvalósítása szinte hibátlanul vesz minden akadályt.

AKARSZ RÓLA BESZÉLNI?

A játékmenetet senkinek sem kell bemutatni, aki már valaha játszott a Baldur's Gate: Dark Alliance sorozattal, esetleg az Untold Legends-szekkel. Kiválasztunk egy karaktert a három lehetőségből (név szerint: Serin, a sötét elf kalandor, Mogrim, a félóriás harcos, illetve Allister, a csatamágus) választunk neki követőt (erre majd még később kitérek), aztán bekerülünk a világba, küldetéseket veszünk fel, és gyakorlatilag kiírtjuk a Föld lakosságának ötszázszorosát szörnyben számolva, miközben jól a végére járunk a történetnek. Természetesen tapasztalati pontokat gyűjtünk közben, amelyekből jó sokat beszerválva szintet lépünk, növelhetjük a fontosabb alapvető tulajdonságunkat (úgymint például szerencse, erő, vagy kitartás), és különleges képességeket vásárolhatunk. A fejlődési rendszer egyszerű, ám mégis nagyszerű, ráadásul egy idő után beléphetünk hősi kasztok egyikébe – amelyek további három, teljesen különböző karaktervariációt jelentenek –, majd még tovább haladva elérhetővé válnak a legendás kasztok, amelyek újabb három lehetőséget nyitnak meg előttünk – azaz, a különböző kasztoknak hála, az újrajátszási lehetőségek száma majdhogynem döbbenetes.

A követőket eddig csak megemlítettem, pedig megérnek egy misét: indulásnál választhatunk magunknak egyet – minden karakternél mást és mást –, amelyek segíthetnek a harcban, illetve különböző bónuszokkal láthatnak el bennünket menet közben. Ráadásul a kiséróink fejlődhetnek is – velünk együtt szintet lépnek, hogy azután városokban, különböző kiképzőknél képességeket vásároljunk nekik, így elérve azt, hogy a játékos nem egy, hanem kettő, teljesen eltérő irányba fejlődő szereplőt kísérgessen az elkerülhetetlennek tűnő végső ütközetig.

CSUPA ÖRÖM!

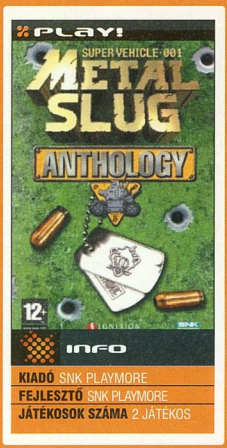
Szóval a szokásos hack'n'slash klisék már a játék első percében megdőlnek, ezután pedig folytatódik a stílus tabujainak – ezzel hátrányainak – bontogatása. Kapunk egy világtérképet, amelyen kedvünkre mozoghatunk, így a szokásos, zárt játéktér helyett szabad, tetszőlegesen választott sorrendben mehetünk végig a küldetéseken, amelyekből rengeteg van. A szokásos, történetet előre lendítő missziókon kívül találkozhatunk mellékfeladatokkal is, amelyek különböző, tápos jutalmakért zajlanak, ráadásul kellőképpen változatosak. De amitől eldobtam a hajam, azok a párbeszédek: nem nagyon tudnék említeni még egy ilyen stílusú játékot, amelyben döntéseink alaposan befolyásolták volna a játékmenetet, itt pedig pontosan ez a helyzet: elmegyünk egy faluba, valaki megbíz minket valamivel, kideritjük, mik a céljai, majd pedig nemet mondunk. Ezután természetesen sokan ferde szemmel tekintenek ránk, talán megrekedünk a feladat megoldásában is – nem probléma, csak fogjuk magunkat, és elvándorolunk egy másik településre. Mesés!

Sajnos a megadott hely végére értem, de nem is probléma: ez a játék tipikusan az, amiről nem beszélni kell, hanem kipróbálni. Ha ez idáig hidegen hagyott a stílus, azt mondom, tégy egy próbát, ha pedig szeretted, akkor kötelező darab számodra: az elmúlt pár év legüdítőbb akció-szerepjátékáról beszélünk tehát. Bárcsak lett volna kapacitás egy internetes multira is...!

PLAY!

Minden kétséget kizáróan a legjobb üsd-vágd-amputáld típusú szerepjáték a PSP-n. Kellően változatos, ötletes, gyors, és hangulatos, amelyben sikerült elkerülni a stílus szinte összes buktatóját. Kérünk még!

84%



Ha az ember gyűjteményt vásárol, valahol tutira megy. Úgy értem, ha tudjuk, hogy régi klasszikusok vannak egybe gyúrva, akkor szinte biztos, hogy ismerjük, esetleg hallottunk már róluk – a Metal Slug Anthology pedig már önmagában is akkora reklám, hogy bevezetni sem túlságosan szükséges.

Aki már találkozott bármelyik Metal Sluggal, az ismételten fel fogja lelni kedvencét, az Anthology ugyanis attól különleges, hogy a komplett gyűjtemény megtalálható benne, az első résztől kezdve a hatodikig, X-estől, mindenestől. Grafikailag a játék még mindig lenyűgöző, a mozgó, villogó, robbanó hátterek, az aranyos animációk, minden kiszolgálja mindazt, amit kell neki, cserébe sajnos nem sikerült tökéletesre a portolás: bizony elő-előfordul, hogy egy-egy igen csak aktív csatában beszaggat bármelyik rész. Hangok, zenék, irányítás, minden maximálisan illeszkedik bele az összképbe, akinek tehát bejön a groteszk, rajzfilmszerű megjelenítés, az nem fog csalódni.

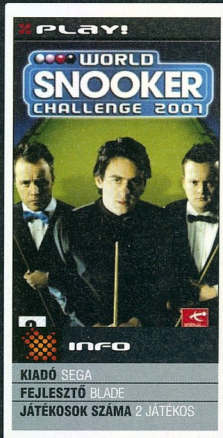
A játék pedig... hát valami fenomenális. Gyakorlatilag egy végtelen táras pisztollyal indulunk neki a haladtunkkal baloldalra elcsúszó képernyőn, miközben lőjük a ránk özönlő katonák, tankok, rákok, ufók, nindzsák és egyéb ellenfelek tömegeit. Menet közben a pályákon találhatunk foglyokat: az ő köteleiket elvágva egyrészt bónuszpontokhoz, másrészt extra fegyverekhez juthatunk, amelyeket talán szintén nem szükséges bemutatni: van itt minden, mi szem s szájnak ingere, gépfegyver, rakétavető, shotgun... szóval lesz miből válogatni. Ha valaki netalántán túl közel kerül hozzánk, a főszereplőnk kést ránt, és levágja automatikusan, tehát nem kell olyan apróságokkal törődni, mint holmi fegyverváltás. Már most felhívom a gyenge idegzettel rendelkező potenciális vásárlók figyelmét, hogy ha esetleg nem tudnák, a Metal Slug-sorozat nem az ő játékuk: gyakorlatilag kezdőként percenként halunk meg, aztán, ahogy belejövünk, ezt redukálhatjuk... úgy másfelekké, és akkor még a főnökökről nem is beszéltünk. Természetesen időnként valami hatalmas és lehetőleg kis híján legyőzhetetlen gurul elő a jobboldalról, amit vagy kinyírunk, vagy kinyír minket; inkább az utóbbi, jó sokszor. Az egész játék olyan, mint egy jó kis B-film valamelyik ezekre szakosodott csatornáról: özönlenek az ellenfelek, robban minden, miközben a főhős, bárhányszor is terül el – hála a végtelen continue lehetőségnek – mindig visszatér, hogy kőkeményen odacsapjon. Egyszerűen zseniális – ráadásul, ha egy barátunk is rendelkezik a cuccal, mehetnek az éjszakába nyúló kooperatív partik, mert a Contra óta nem lehetett még ilyen jól szórakozni ezzel a stílussal.

Ha van játék, ami saját magát adja el, akkor az a Metal Slug. Látványos, dögös, gyors, és bár nehéz, ellentétben más, hasonló stílusú játékkal, közel sem frusztráló. Egy szó mint száz, ez az a játék, ami évtizedek múlva is szórakoztató lesz, ennél pedig semminek sem kell jobb ajánlólevél.

PLAY!

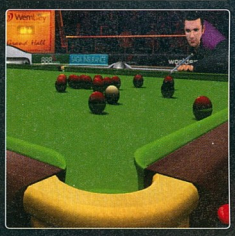
Most mit mondhatok? Aki egy őrületes tempójú árkád akciójátékra vágyik, és biztosra akar menni, az akkor ezért az oldalra-scrollozós akcióorgiáért most azonnal szaladjon el egy boltba megvásárolni!

85%



INFO

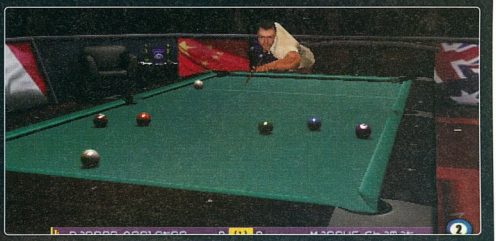
KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ BLADE
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS



WORLD SNOOKER Challenge 2007

A mostani hónapban szerencsém volt: nem is egy, hanem kettő biliárdos játék érkezett el hozzám, ezekből egyik rögtön PSP-re. Azonban mind a kettő ugyanahhoz a fejlesztőhöz tartozik, ugyanaz a kiadó is, sőt, a tartalom nagy része is megegyezik.

A World Snooker Challenge-ben elkészíthetjük a saját biliárdosunkat, aki aztán kezében a dákójával nekiindul, hogy a világ közel száz legjobb snookeresét és poolosát verje rommá. Ezek a híresség mind arcukat adták a termékhez, szóval a remek hangulat garantált – mint ahogyan a megőszülés is. A grafikával ugyanis nincs túl sok probléma – bár elnagyoltak a részletek, azért a modellek nagy része tényleg jól fest, a golyók fizikája is korrekt – cserébe viszont korrekt töltési időket kapunk, ráadásul indokolatlanul, hiszen két lökés között is elgondolkodik az UMD meghajtó. A recept ugyan az, mint a nagytestvér esetében: számtalan bajnokság, remek és gördülékeny kommentátorok, az összes klasszikus játékmód, mind és mind fellelhetőek a programban. Ha ajánlani kéne, nem lennék zavarban: azt mondanám, hogy aki szeret virtuális golyókat lyukakba gurigatni, mindezt úgy, hogy nem hiányzik neki a kocsma zaja, valamint a haverok ujjongása, illetve vérben forgó szemeiknek látványa, az próbálja ki. Aki viszont köti az ebet a karóhoz, vagy sok hasonlóval játszott már, nem sok érdekességet fog találni.



PLAY!

Van olyan jó, mint a PS2-es társa – sőt, mivel ez a játék aztán igazán alkalmas a rövidke játékalkalmakra, talán még jobban meg is éri.

78%

INFO

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ PARADIGM
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS

BATTLEZone

Tankban szállni élvezet – már, ha éppenséggel nem az ellenség rakétájától emelkedtünk a felhők fölé. De a tény az akkor is tény marad: egy több tonnás fémszerkezetben ülve lövöldözni az ellenségre nagyon jó buli. Tudták ezt az Atarinál, amikor megbízást adtak a Paradigmnak, készítsék el kizárólag PSP-re a Battlezone-t.

Ha nem lenne egy futurisztikus tankunk – lassú de bivalyerős, közepes sebességű de moderáltabb, illetve gyors de gyenge – akkor azt is mondhatnánk, hogy tulajdonképpen ez egy szabványos FPS-TPS játék, amelynek grafikája képes levenni bárkit a lábáról. A kellemes modelleknek, a látványos effektusoknak, és a korrekt sebességnek hála az ember hamar képes elmerülni benne, még akkor is, ha az internetes ütközetek helyett az egyjátékos bajnokságokat gyűri maga alá, begyűjthető izgalmas kis extrákért cserébe. Lehetőség van a gépszörnyeket fejleszteni, amire bizony szükségünk is lesz, hiszen hat különböző játékmódban ütközhetünk meg akár egymással is: a szokásos klisék mindegyike (például capture the flag, deathmatch, vagy annak csapatos változata, a team deathmatch) fellelhető, hogy remekül szórakozzunk, a beépített wifi lehetőségnek hála akár négyen is egy szerveren. Ha a hibájának fel lehet róni valamit, az csak is a játékmenet lehet: egy ideig élmény egymásra lövöldözni, de sajnos más kreatív ötletekre, vagy egy ügyesebben összefogott kampányra már nem tellett. Na jó, talán több jármű is belefért volna, de ez már csak szőrszálhasogatás, mert ha egy színtiszta játéktermi mechanizmussal üzemelő cuccról beszélünk – tehát véletlenül sem szimulátorról – akkor ennyinek is elégnek kell lennie.

PLAY!

Nem akar többnek látszani egy jó kis akciójátéknál – ennél jóval többet, de éppenséggel jóval kevesebbet is kaphattunk volna. Látványos, hangulatos, agykikapcsolós shooter, csodát ne várjatok tőle.

78%

írta: RBaly

PLAY!

E havi, a múlt hónapban szabadságon lévő interaktív rovatunk a Sony sajátos kvízjátéksorozatát, a Buzzt hivatott bemutatni nektek. Rögvest három különböző témájú kérdéskört tartalmazó lemez landolt az asztalomon, a negyedik mindösszesen csak a nevében tartozik ebbe a családba, tartalmilag a kisebbeknek szóló minijáték-infúzió. Az első hármasfogat nagy vonalakban összecseng, így most egy átfogó kép következik az alapvető kvízjátékos kihívásokról.

BUZZ! The Big Quiz

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

Az alapfelállás a következő: A gép, illetve hetedmagunk ellen indulhatunk el egy vetélkedőben, ahol a folyamatosan érkező kérdésekre kapott négy válasz közül kell kiválasztanunk a helyeset, lehetőleg az idő letelte előtt. Ezt a játékhoz mellékelt Buzzer nevű irányítóval tehetjük meg, ami az USB portra csatlakozik. Hogy a procedúra ne torkolljon hamar unalomba, a show-t több forduló bontva végezhetjük ki. Az egyes turnusokban a pontszerzés miként változik, úgy, mint például a gyorsabb nyer, a helyes válaszszal egy égő bombát adunk át a társunknak, s az veszít, akinél felrobban, de lehetőség van kiválasztani, hogy melyik társunk válaszoljon az adott kérdésre.
A Big Quiz egy általános, átfogó kérdéscsomaggal rendelkezik, melyeknek a magas száma garantálja a korai ismétlődések, betanulási lehetőségek hibájából fakadó kellemetlenségek elkerülését. Egy

parti a maga hat fordulójával cirka 15-20 perc hosszan tart ki, emellett egyéb apró, ám a lényegében a helyes válaszadáson alapuló játékmódok színesítik a repertoárt. Próbálkozásnak mindenképpen jó, pár haverral is jól el lehet szórakozni vele. Viszont aki nem teljesen kvízjáték-függő, annak hamar unalmassá válhat, mert az egyszerű tálaláson felül a tartalom semmi egyéb extrával nem szolgál, színtiszta memóriatorna, semmi több.

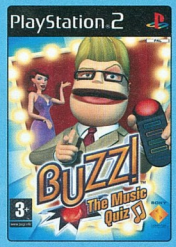
PLAY!

Kvízjáték a kvízjátékok szerelmeseinek, de ennek a kivesézésétől senki sem lesz milliomos, néhanapján jó móka lehet, de egy házibulin nem ez az igazi...

65%

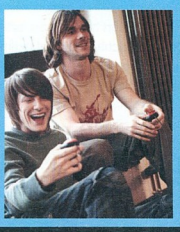
PLAY

BUZZ! The Music Quiz



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS



Buzz nem nyugszik, s a fent taglalt részt hamar követte egy újabb, mely most már egy bizonyos témakörre specializált változata a sorozatnak, nevéből kiszűrhetően a zenére fókuszálva az elmepárbajt.

A Music Quizben a muzikális témaköröket időrend és elég tág műfaji besorolások szerint osztották fel kategóriákra, ezáltal nekifoghatunk a korunknak és ízlésünknek megfelelően specifikusan, avagy az egész kínálatot egymásba ömlesztve a menetnek. Az összes feladványhoz tartozik egy kis dalrészlet, egy csipetnyi darabka abból, amire a kérdés vonatkozik. Eme szösszenetek nagyja remake, vagyis nem az eredeti hangszereléssel köszöntenek vissza a számok, mely így néhol megnehezíti a hosszú távú memóriából való előhívását az előadónak, esetleg az album címének, a gitáros nevének és így tovább. A kérdésekből ötezer darab került be, melyekből ezerhez klip is tartozik.

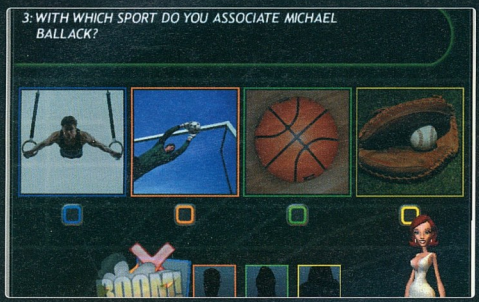
Felépítésében, grafikájában akár az ikertestvére lehetne a Big Quiznek. Kicsit színpadiasabb a hangulat, valamint a karakterek is „zenészek", de ennyiben ki is merül az újítások száma. A BQ-hez hasonlóan több különböző típusú fordulóra van felosztva a játék, ám fajtájukat tekintve kevesebb szerepel benne. Eme rövidítés ellenére is az összes tesztelt Buzz közül ez volt a leghangulatosabb, valamint kiemelkedőbb nyelvtudás nélkül is tudja az ember, mikor kell mondjuk Madonna nevére böknie. Száz szónak is egy a vége: a Music Quiz jóra sikerült, s a felcsendülő dallamokat hallva sok elfeledett kedvenc nevét elevenithetjük fel, avagy találhatunk meg olyanokat, amiket régóta szerettünk volna.

PLAY!

A Buzz sorozat legjobbika, a teszt alatt is nem véletlenül ez okozta a legjobb hangulatot, a Sony barát-család összerázó játékainak nagyszerű kivitelezése, mert a zene a minden.

75%

BUZZ! The Sports Quiz



sport kitűnő táptalaját képezi a férfinépek viaskodásának. Ismerjük be, szeretünk elvitázni dolgokon, győzködni társainkat a mi kiválasztottunk tökéletességéről, illetve nem érteni a másikat, miért pont annak az ökör csapatnak/versenyzőnek szurkol. A Sports Quiz nem dönt el egyetlen egy kérdést sem e területen, ellenben remekül leteszteli a sporttörténeti és - ismereti tudásunkat, a mintegy 5500 kérdésével.

A játékmenet, a külcsín, a felállás echte ugyanaz, mint a másik oldalon ismertetett két Buzz játék esetében, ám velük ellentétben hat új játékmód került bele a régiek mellé, amelyek szintén a fordulókban lévő válaszadás mikéntjét csavarják, bolondítják meg a hagyományos módszerekhez képest. Az új fordulókban a sportokhoz kapcsolódó szerencsejátékok sajátos variánsai köszöntenek vissza ránk: megtippelhetjük, a megadott témakörből mekkora eséllyel találjuk el a helyes választ, saccolhatunk megadott paraméterek alapján, de akad itt utazás a világ körül, amiben a jó válaszok után haladunk előre, s az elsőként befutó nyeri a kört. Az Expert egy hatvan másodperces szóló villogást takar – enynyi idő alatt kell megválaszolnunk a lehető legtöbb kérdést, amenynyit csak tudunk, majd a másik ellenfélnek, csapatnak e pontszám überelése lesz a célja.

Bár kisebb bejátszásokkal, s több módozattal is szolgál a Sports Quiz, és a kérdések jó része sem a legszívatósabb fajta, az általában csak pár sportágat űző, vagy csak néhányért rajongó embereknek az igen széles skálán mozgó kérdésrepertoárral rendelkező játék bizony képes hosszú, „nem tudom" hullámokat okozni, ami miatt csak egy szűkebb rétegnek lesz teljesen élvezetes a program.

PLAY

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

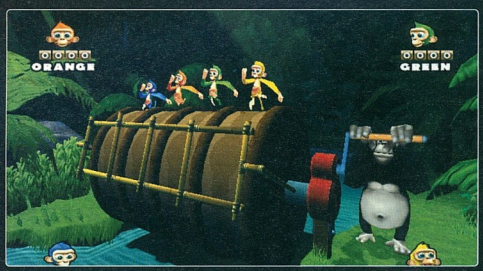
PLAY!

Korrekt sporttudásbeli próba, legfőképpen sportembereknek, akik pedig nem sűrűn játszanak ezzel, vagy ha csak sportrajongó, akkor nézi,s szintén nem ezzel nyomul. Akkor kinek is szól?

70%

BUZZ! Junior Jungle Party

Az utolsó, Buzz!, a Jungle Party nem csak a nevéből eliminálta a Quiz szót, hanem magából a játékból is. A JP azon legkisebbeknek szól, akiknek a tesztkérdések még túl nehezek, ám a buzzerral ők is szívesen játszanának. Az átalakulás folytán egy minijáték-kollekció került a lemezre, melyekben majmok bőrébe bújhatunk.



A pontvadászatnak – mivel itt is ez a cél – mind egy s mind többjátékos módban nekivághatunk. Egyedül tíz, többed magunkkal maximum negyven apró játékba csöppenhetünk bele, s a program dicséretére legyen mondva, hogy multiban testre szabható, mely feladatokat akarjuk teljesíteni, így a néhány pár unalmasra sikerült darab kikapcsolható.

A minijátékok mindegyike egyszerű, mint a facsipesz. Semmi más dolgunk nincs, minthogy a buzzeren található gombok valamelyikét a megfelelő időben megnyomjuk. De ez a procedúra még a reflexeinket se tornáztatja meg túlságosan, mert a feladatok tempója is meglehetősen öreguras, és az ezekhez belőtt nehézségi szintről se lehet sok jót elmondani. Hiába szánták ezt a legfiatalabb korosztálynak, ha egy tízéves egy sokkalta komplexebb ugrálós játékkal is el tud boldogulni, ha egy picit igyekszik. A minijátékok száma szintén kevésnek mondható, főleg annak fényében, hogy a hasonló kategóriában futó Mario Party-széria fényévekkel több, színvonalasabb és szórakoztatóbb feladattal rendelkezik.
A szememben az a kevéske humor, amivel operálni próbált a játék, sem tudta megmenteni a Jungle Partyt, s erre az ellenszenvre a kommentátor nő hangja tette fel a pontot – ez olyan, mintha egy angol nyelvtanfolyam hangkazettájáról szólna, túlzottan ékes és steril. Van tartalmasabb, igényesebb és hasznosabb játék PS2-n a gyermekek számára, kéretik ezt elkerülni.

PLAY

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

PLAY!

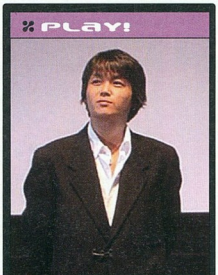
Az én véleményem szerint ez a kis vidámság túlzottan alábecsüli a kistacskók képességeit, már ami a feladatok színvonalát illeti. Tegye fel a kezét az, aki nem játszott felnőtt játékokkal kiskorában...

50%

A tervező

TETSUYA Nomura

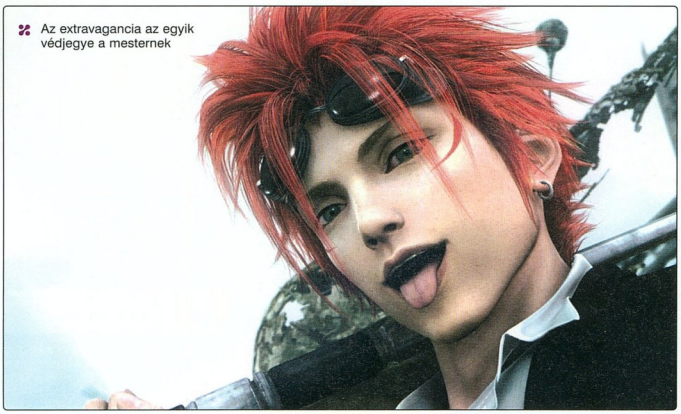
írta: Greg5



Első Xbox-os, majd PlayStation-Xboxos „vegyesfelvágott" sztárunk után a konzolvilág híresség eit bemutató rovatunk jubileumi, tizenkettedik felvonásának keretében visszatérünk a jó öreg PS-hez. Bár már bemutattuk a legismertebb japán RPG-sorozat, a Final Fantasy-k atyját, Sakaguchi urat, az ilyen monumentális projecteknél nyilvánvalóan nem csak egyvalaki zsenialitása szükséges a milliós sikerekhez. A szerepjátékoknál a történetvezetés és a fejlődési rendszer mellett első számú szerepet tölt be a grafikus stílus és az egyedi karakterek: elsősorban e két területen érhető számon e havi hősünk munkássága. Következzék az az ember, aki Sakaguchi mellett egyértelműen a legtöbbet tette le a hírneves sorozat folyamatosan magas minőségének érdekében:

TETSUYA NOMURA, A MŰVÉSZ

A lassan negyvenes évei fele közeledő, ám de roppant fiatalos Nomura azon játékszakmában tevékenykedő emberek közé tartozik, akik magánéletüket, személyiségüket teljes egészében elrejtik a nagyközönség elől. Bár éjt nappallá téve dolgozik a siker érdekében, nem kíván és soha nem is kívánt imádott hős, vagy kirakatember lenni, nyilatkozatait is a lehető legérzelemmentesebb módon teszi. Ennek megfelelően szinte semmit nem tudunk játékiparon kívüli tevékenységéről. Mielőtt belépett volna 1990-ben az akkor még csak simán Squaresoft néven ismert,



Az extravagancia az egyik védjegye a mesternek

csődközeli állapotból éppen csak kilábaló japán céghez, különböző reklámokhoz tervezett grafikákat.

A sorozathoz a negyedik résznél csatlakozott, bár a SNES-re megjelent Final Fantasy IV-ben és V-ben csak kisebb grafikai munkálatokat végzett. Aztán a hatodik résznél már ennél sokkal felelősségteljesebb melót sóztak rá: besegített a játék karaktereinek megalkotásába is. Az SNES-es trió után kibővültek Nomura lehetőségei: a Square tíz év után átpártolt a Nintendótól a Sonyhoz, így a hetedik Final Fantasy sokkal kidolgozottabb külsővel sokkal szélesebb rétegekhez juthatott el.

MUNKA-mánia

Nomura úr nem panaszkodhat unalomra, hiszen a Square bőségesen elhalmozza őt munkával. Kezdetnek ő a három fejlesztés alatt álló Final Fantasy XIII karaktertervezője, ezen felül ő irányítja a legfontosabb játék, a FF13 fejlesztését is (e mellett ugye készül az akciójáték FF Versus 13 és a mobiltelefonos RPG, a FF Agito 13). E mellett a PSP-s Crisis Core és a DS-re készülő It's a Wonderful World fejlesztésében, karaktereiben is nyakig benne van. És ha ez még nem lenne elég, egy interjúban nemrég elmondta, hogy már készül a következő Kingdom Hearts is, és ugye az teljes egészében az ő gyermeke.

NINTENDÓRÓL PLAYSTATIONRE

„Főhősünk és az egész csapat ennek megfelelően bele is húzott a fejlesztésbe, melynek eredménye a sokak szerint legváltozatosabb és legizgalmasabb Végső Fantázia lett. Nomura immár nem csak a karakterek külső és belső tulajdonságaiért volt felelős, de a játék egyéb részeibe is alaposan beleszólt: mint Sakaguchi jobbkeze, a játékmenet kialakítására, sőt, még a történetre is komoly hatással volt – az ő ötlete volt például az egyik legkedveltebb szereplő, Aerisnek a tragikus elhalálozása is. A közönségtől való távolságtartása ellenére a rajongók a hetedik rész után kezdtek igazán felfigyelni munkájának egyediségére és minőségére: bár a Square-nél továbbra is Sakaguchi maradt szinte az egyetlen nyilatkozatokat tevő kirakatember. A sikersorozat után természetes volt, hogy a nyolcadik felvonás karaktereit is Nomura kezébe adják, de ezúttal a csaták látványvilágának megalkotásának feladata is az ő vállán nyugodott.

A fő csapásvonal mellett a Square lassan a többi RPG-jének karaktereinek megtervezéséhez is őt kezdte el alkalmazni: Tetsuya Nomura felelős a Parasite Eve-ek és a Bouncer játékok egyedi, mangás figuráiért is. A valódi új kihívást azonban az ezredforduló hozta meg számára: a Square szövetségre lépve a Disneyvel egy, a két cég különböző karaktereit felvonultató akció-RPG elkészítését határozta el, melyben a két óriás hőseinek figuráit, személyiségeit kellett olyan módon összeegyeztetni, hogy az mindkét cégnek és a rajongóknak is megfeleljen – ez lett végül a Kingdom Hearts. Nomura ráadásul ezúttal sokkal szélesebb feladatkört kapott: gyakorlatilag ő felelős a teljes project levezényléséért, továbbra is kiemelve természetesen a karakterek megalkotásának feladatát, valamint ezúttal immár a kissé elburjánzott átvezető videók „megrendezését" is.

Időközben természetesen nem állhatott meg a Final Fantasy-sorozat sem, és bár a kilencedik részből ő kimaradt, a tizedik felvonás, immár PlayStation 2-n már ismét az ő keze nyomát viselte: a szereplők ismét fantasztikusra sikerültek külsőleg és belsőleg is, ráadásul immár minőségi szinkront kaptak, ami sokkal játékos közelibbé tette őket. A siker mértékére jellemző, hogy a mai napig ez az egy FF kapott csak konkrét folytatást az igen furcsán hangzó Final Fantasy X-2 néven: a széria többi része a világot kivéve szinte semmiben nem kapcsolódik egymáshoz történetben. Aztán egy rész – no meg az online XI – megint kimaradt, a FF12 karaktereit nem Nomura alkotta meg.

A MOZIVÁSZNON IS

A sorozat láthatóan a csúcson volt, így az időközben az Enix-szel összeolvadó Square igazgatósága úgy vélte, itt az ideje a továbblépésre. A kilencvenes évek közepének Mortal Kombat-os és Street Fighter-es hagyományain felbuzdulva úgy határoztak, a Final Fantasyval is megpróbálják bevenni a mozipénztárakat. Egy külön részleget, a Square Picturest létrehozva a cégen belül magas költségvetéssel nekiláttak egy egész estés, CGI mozifilm készítésének, méghozzá magának a sorozat atyjának, Sakaguchi úrnak a vezetésével. Máig nem tudni, mi okozta az első, csaknem fotorealisztikus szereplőket felvonultató, minden tekintetben minőségi produkció orbitálisan nagy bukását, de tény, az egész filmtörténelemben talán nem is volt alkotás a Waterworld-öt leszámítva, mely akkorát taknyolt volna, mint a Spirits Within néven vászonra kerülő Final Fantasy opusz. Ahogy a Final Fantasy név annak idején megmentette a Square-t, most ugyanúgy kis híján tönkre is tette: kevés cég tudott volna elviselni egy 120 milliós váratlan veszteséget.

Időközben az újabb sikeres FF-eknek köszönhetően a cég kiheverte a nagy megpróbáltatást, sőt, egy újabb filmmel is meg mert próbálkozni, melynél immár Tetsuya Nomurát ültették a rendezői székbe. Az Advent Children azonban kizárólag DVD-s megjelenésének ellenére is elődjénél jóval jövedelmezőbb lett, ami bizonyította Nomura filmek terén meglévő zsenialitását is. E filmben is kijött Nomura úr megszállottsága az összevissza stílusú öltözékek, a bőr, a zipzárak és övek iránt, figyeljünk oda, hogy az általa tervezett karakterek olykor tucatnyit hordanak e kiegészítőkből – Lulu szoknyája például csak övekből áll... Kritikusa ennek felhánytorgatása mellett a meglehetősen nőies, de legalábbis androgün (nemtelen) küllemű és lelkivilágú központi férfi karaktereit (Cloud, Squall, Tidus, Sora, Sion) szokták szidni.

Múltját figyelembe véve keresve sem találhatnánk nála jobb karaktertervezőt a PlayStation 3 legjobban várt játékához, illetve játéksorozatához – a Fabula Nova Crystalis koncepció (több FF13 játék, mind ugyanabban az univerzumban, ám más-más korban, más játékmenettel és főszereplőkkel) is az ő fejéből pattant ki. A baljóslatú sorszám ellenére már most biztosak lehetünk benne, hogy ismét egy remekmű kerül majd játékgépeinkbe Nomura úr rajzasztaláról...

Az évek folyamán az egyszeri besegítő grafikusból a Square-Enix első számú embere lett

YOSHITAKA Amano

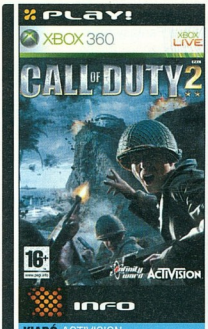
Tulajdonképpen Amano úr volt Tetsuya Nomura elődje: mielőtt a teljesen új stílust hozó grafikus a FF7-tel hatalmas hírnévre tett szert, ő volt az, aki meghatározta a Final Fantasy-játékok hőseinek kinézetét. Az idén 55 éves mester teljesen más stílussal rendelkezik, mely azonnal felismerhetővé teszi műveit. Dolgozott mangán és animén, játékokon és Marvel-képregényeken is, illusztrált lemezborítókat és persze bedolgozott jónéhány cégnek. És noha ma már nem az ő tervei alapján „épülnek meg" a FF-játékok hősei, minden részhez készít promóciós rajzokat, doboztervket és a mai napig neki köszönhetjük a sorozat minden tagjának jellegzetes logóit. És ha már itt tartunk, jegyezzünk meg még két úriembert: Shukou Murase volt felelős a Final Fantasy IX, illetve Akihiko Yoshida a Final Fantasy XII karaktereiért.

PLATINUM

Jó játékok jó áron

Ahogy előző hónapban ígértük, most a Platinum-rovat nagyobb része a PSP-n nemrég megjelent olcsóbb játékokról szól. Azonban nem mehettünk el szó nélkül az Xbox 360-ra megjelent új budget árú játékok mellett sem – és arra külön felhívnánk a figyelmeteket, hogy néhány nagy szórakoztatóelektronikai boltban a Gears of War is tízezer forint alatt kapható!

írta: Infidel



Call of DUTY 2

A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ LEGJAVA! XBOX 360

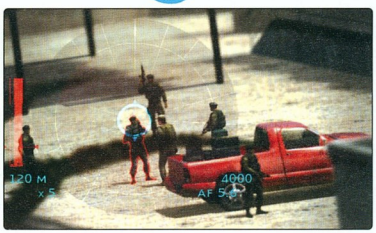
Két számmal ezelőtt teszteltük a Call of Duty 3-at, és már ott is feltűnhetett, hogy bár azt írtuk, hogy egy remek kis játék, a sokkal jobb elődre hivatkozva mégis csak keserű volt a szájízünk. E véleményünket ma is fenntartjuk: a CoD 2 a valaha készült egyik legizgalmasabb háborús játék, feltéve, ha nem valami könnyű fokozaton bajlódunk vele. Nehéz, vagy még inkább veterán szinten játszva előjönnek addig rejtett előnyei, és igaz, hogy pokoli nehéz lesz, de az élvezeti szint is nagyságrendekkel emelkedik!

Az addig alig-alig ellenálló németek hirtelen együtt dolgozó csapattá válnak, keményen taktikáznak, pontosan lőnek, és így a körülöttünk dühöngő ütközet hihetetlenül intenzívvé válik. És bár természetesen - és szerencsére - egy videojáték sosem lehet még csak megközelítőleg sem olyan, mint egy igazi összecsapás Afrika poros utcáin, vagy éppen egy esős francia kisvárosban lapulva, kevéske tölténnyel, a körülöttünk üvöltöző németek gyűrűjében jó pár rendkívül feszült pillanatban lesz részünk!

A játék tíz pályából áll, a fenti vidéken kívül még Németországban és a hideg orosz vidéken próbálhatunk szerencsét. A pályák remekül megtervezettek, és bár sztori egyáltalán nincs, az egyfajta „best of világháború" felfogható CoD 2-ben ez senkit nem fog érdekelni. Multiban ugyan csak nyolcfős viadalok vannak – e téren az utód tényleg fejlődött –, és a grafika sem lehengerlő, a játékélmény egészen fantasztikus, mindenképpen megéri a pénzét!

GHOST RECON Advanced Warfighter

XBOX 360



A Ghost Recon-ok a következő generációs géppel szintén a következő szintre fejlődtek: ugyan eddig is egy eredményes banda volt a Szellem-osztag, de ezúttal tényleg megállíthatatlanok. Legalábbis elméletben, hiszen hipermodern felszereléssel harcoló aprócska, a néha-néha csatlakozó páncélosokat és helikoptereket leszámítva négyfős csapatunknak azért a védekezésre beállt koszhadt lázadók tudnak gondokat okozni.

A sztori Mexikóba, egészen pontosan Mexikóvárosba vezet minket, ahol mindenféle lázadók elrabolják az amerikai és mexikói elnököt, plusz elfoglalnak egy sor katonai bázist, úgyhogy valakinek nagyon gyorsan le kellene csapnia rájuk. Természetesen ezek leszünk mi, az utcai harcban páratlanul képzett és mindenféle földi jóval felruházott harcosok. Kommandónkat néhány gombnyomással irányíthatjuk, sokszor lesz irányításunk alatt egy repülő felderítő droid, és persze a mi képességeink is párjukat – de legalábbis a gerillákat – ritkítják.

A grafika csodálatos, a küzdelem kellőképpen izgalmas, és még ha a környezet kicsit egyhangú is (ezen majd a második rész változtat – a demóját mindenképpen töltsétek le Live-ról!), a GRAW így is kihagyhatatlan. Multiban is kidolgozott program, mi rengeteget toltuk annak idején a kooperatív küldetéseket, illetve az egyéb, egymás ellen játszható multiplayer módokat.

CONDEMNED: Criminal Origins

XBOX 360

Egy békésebb világban a Condemned egy klasszikus kalandjáték lenne – azonban így FPS lett, ott viszont a lassabb, gondolkodósabb fajtából. Egy Ethan Thomas nevű FBI-ügynököt fogunk irányítani, aki eleinte néhány borzalmas pszichopata sorozatgyilkos után nyomoz, aztán pedig őutána fog nyomozni néhány hasonló, ám szerencsére kevésbé hozzáértő kollégája. Az összeesküvés meglehetősen szövevényes, még kétszeri végigjátszás után sem sikerült kibogoznunk, hogy akkor végül is ki és miért keverte bele Ethant a kulimászba, az meg különösen nem tiszta, hogy a kétféle befejezés között miért is nincsen legalább valami apró eltérés...

Amúgy a játék, hiába játsszuk FPS-nézetből, sokkal inkább a nyomozásra és a közelharcra koncentrál, mint bármi másra. Noha fegyvereink között lesz néha shotgun és pisztoly is, legtöbbször abból kell gazdálkodnunk, amit a környezet nyújt. Néha egyszerű a dolgunk, és az élet tálcán kínálja a megoldást, például egy falra akasztott tűzoltófejsze, vagy éppen egy falnak támasztott ásó képében, máskor azonban kreatívnak kell lennünk. A falon futó csöveket letépve, egy próbababa kezét le- nyisszantva, vagy mondjuk egy méretes nagy asztallapot felragadva is kellő hangsúllyal csaphatjuk arcon azon agymosottakat, drogosokat, őrülteket és szektásokat, akik imádnának minket a betonba döngölni. A nyomozás már fejlettebb eszközökkel történik, így a Helyszínelők című tévésorozatban látott módokon fogunk vérnyomokat követni és ujjlenyomatokat azonosítani. Egy dologról nem volt még szó, ez pedig a játék hangulata: sötétben játszva néhány durva szívrohamot kockáztatunk - a játék horrorisztikusabb, mint egy Resident Evil, és több feszült pillanat van benne, mint egy Silent Hillben, úgyhogy szívbetegeknek nem ajánljuk!

Nem, ez nem az a gyertyafényes vacsi amiről a csajod álmodik...

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA TEAM FUSION
ÁR 6990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

65%

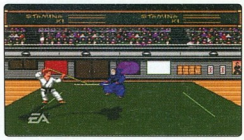
EA REPLAY

PSP

Aki átlapozza az utóbbi félegy év lapszámait, annak nyilván feltűnt, hogy virágzik a retro – remake-ek, és gyűjtemények kiadások jutnak kis túlzással tucatszám minden hónapra. E hónapban PSP-s téren arathatnak leginkább a nosztalgiázni vágyók – egyrészt ott van a pár oldallal előrébb tesztelt korrekt Pirates!-újrafeldolgozás, másrészt meg e platformra jelent meg, méghozzá rögtön olcsón ez a kis összeállítás az EA-tól.

A kis korongon 14 régi, SNES-re és Sega Megadrive-ra megjelent játék kapott helyet, méghozzá tökéletes konverzióban. Ha tényszerűen nézzük a dolgokat, tökéletes munkát végeztek a fejlesztők: lehet 16:9-ben és az eredeti 4:3-as képarányban játszani, pixelpontos lett minden átirat, bárhol lehet menteni, és még a multiplayer is a helyén van a megfelelő játékokban.

Az egyetlen gond azonban magukkal a játékokkal van, ezeket ugyanis sokkal jobban is összeválogathatták volna. Ott van a Road Rash-szériából három rész – pedig ebből egy is elég lett volna. Két PC-s klasszikus is van a lemezen, méghozzá a Wing Commander és a Syndicate – nagy kár, hogy ezekből a kiherélt, irányíthatatlan SNES-verziót kaptuk meg. Persze van néhány kellemes gyöngyszem is a lemezen, mind a Jungle és a Desert Strike, az Ultima Black Gate, no meg a mókás Mutant League Football, de igazság szerint mi jobban válogattunk volna... A következő válogatásra olyasmiket kérünk, mint a Black Crypt, az első NFS, a System Shock, a Populous 2, a Bard's Tale-trilógia, a Neuromancer, no meg a Centurion... Sőt telhetetlenek vagyunk, az eredeti Lands of Lore és a Space Hulk is kellenek!

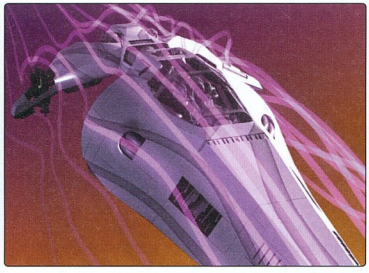


KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL
ÁR 6990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

92%

WIPEOUT Pure

PSP



A jövő F1-jében szuperszónikus sebességgel száguldozhatunk

Nagyjából teljesen biztos, hogy ez a Sony Liverpooli fejlesztőcsapatának eddigi legjobb alkotása, pedig bizony már '93 óta a japán cég kötelékében nyomják az ipart (előtte Psygnosis néven azért volt pár zseniális húzásuk). A Pure vitathatatlanul a sorozat legjobb, legizgalmasabb tagja, pedig a minőségre eddig sem lehetett panasz. Hihetetlen, hogy a kis gép rajtjára így össze tudták kalapálni, hiszen mindent tud, amit csak egy jó versenyjátéknak kell: kitűnő az irányíthatósága, bődületesen jó multiban, plusz még szép is, és jól is szól!

Természetesen az alapok most sem változtak: futurisztikus, föld felett suhanó gépeinkkel kell leelőzni a konkurenciát, vagy legalábbis fel kell robbantanunk azt. Millió játékmód áll rendelkezésre, mindben külön extrákat lehet megnyerni. Az irányításhoz a nehezebb szinteken már szükség lesz a fékezőkarok kinyitásához használt flippergombokra, hisz amíg ezek kezelését nem sajátítjuk el, egy kanyargósabb pálya bizony leküzdhetetlen akadályt jelent majd.

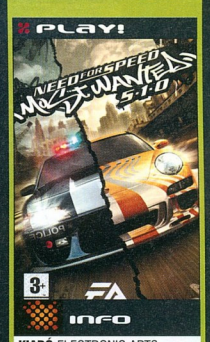
A grafika bámulatos, a zenék fantasztikusak, a gép pedig kellő kihívást nyújt, hogy hosszú-hosszú hetekig ellegyünk a programmal. És akkor még nem is említettük, hogy az elméletben nyolcfős multi (mi sajnos négynél több embert sosem tudtunk rá összecsődíteni) hihetetlenül jól muzsikál, és több dolgot is le lehet a Pure-hoz tölteni a netről. Tökéletes!

NEED FOR SPEED Most Wanted 5-1-0 PSP

A Most Wanted hatalmas siker volt konzolon, ám a PSP-s verzió sajnos nem lett olyan jó, mint a nagytestvér – mert hiába a jól sikerült alapok (no meg a tény, hogy az utóbbi négy NFS-ből kizárólag ebben voltak nappali versenyek), ha az átírás során ebből rengeteg minden elveszett.

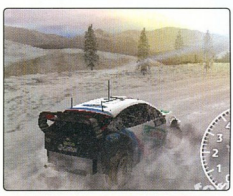
Kezdetnek ott van a nyílt, szabadon bejárható város – no persze ezt még túl lehet élni, hiszen évekig elvoltunk e nélkül is. Kicsit már fájóbb a sztori és az átvezető videók hiánya, mert ezek azért rendesen feldobták a játékot, megadták az alaphangulatát. Mindenesetre a menüből előhívható versenyek, melyekből vagy 60 akad, borzalmasan unalmasak lesznek egy idő után, főképp, mivel bármennyit is hibázunk, a gép udvariasan megvár minket... Az átírás során összeszaszalódott az autóalakítási lehetőségek tárháza is (az előző PSP-s NFS is jobb e téren), alig 15 autót kaptunk meg a jóval nagyobb választékból, és még a zene is pocsékul szól.

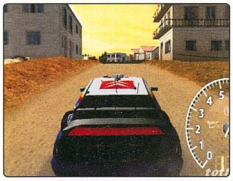
A hülye alcím a játék egyetlen új jellemzőjére utal, mégpedig arra, hogy ezúttal a rendőröket is irányíthatjuk. A különálló Tuner takedown versenyeken a régi Hot Pursuit-epizódok hangulata elevenedik meg, és bár egy csomó dolgot nem vethetünk be – például sajnos nincs szöges útzár –, ez mégis egy élvezhető, és elég sokáig gyűrhető játéklehetőség. Ezen – és a pofás grafikán – felül azonban a PSP-s Most Wanted nem egy jól sikerült alkotás, még csökkentett áron sem. A Carbon sokkal jobb lett, ám az még ugye jó ideig teljes áron lesz kapható...



KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA TEAM FUSION
ÁR 6990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

75%

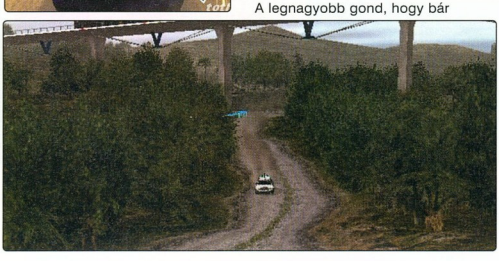




WRC PSP

És ha már ezúttal három versenyjáték került a kalapba, ideje megismerkedni a leggyengébbel közülük, ez pedig az egyetlen ultrahivatalos, az igazi bajnokság minden licenszével felruházott program. Ezen felül sajnos különösebb okunk nincs a nagy örvendezésre, hiszen a WRC egy meglehetősen közepesre sikerült program, se hangulata, se élvezeti faktora nem magas, egyedül a technológiai megvalósítás egyes részeit lehetne dicsérni.

A legnagyobb gond, hogy bár PS2-n nagyon jól eltalálták az autók mozgását, itt közel sem ilyen jó a helyzet: az autók nem ugratnak, nincs súlyuk, szóval az igazihoz semmi közük nincs. Ráadásul – bár ez csak a megszállottakat érintheti – nincs manuális váltó... Szerencsére az autótörés megmaradt, ez kellemesen látványos – ám nem ellensúlyozza azt, hogy az autók beállításának, fejlesztésének a lehetősége eltűnt a PSP-re való átültetés során... A pályák a már sokat látott ralihelyszínek másai – legalábbis vonalvezetésben, mert grafikailag a játék ezen része bizony már nem muzsikál túl jól. Sajnos, a mitfárer is sűrűn hibázik; legalábbis hajlamos nem kicsit lemaradni, mikor 150-es tempó felett repesztünk – ami ugye a stílusból adódóan egyáltalán nem ritka dolog. Lényeg a lényeg, a WRC PSP-s epizódja csalódás – de ha a jó oldalát nézzük: legalább bőven van hely a javulásra...



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ TT GAMES
ÁR 6990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4

70%

2007 március

Március 7.

TRIGUN 1

Az egyik legjobb anime-sorozat nemsokára DVD-n is kapható lesz. Reméljük, sürün jönnek majd az új részek…

Március 8.

Pán LABIRINTUSA

Guillermo del Toro új fantasy filmje mindenki szerint az év egyik legjobb alkotása lett – nemsokára nálunk is a mozikban!

Március 9.

GTA Vice City STORIES

A tavalyi PSP-s epizód mindenféle különösebb fanfár és csinnadratta nélkül megjelenik PS2-re is.

Március 22.

300

Képregény alapján készült akciófilm, valami eszelős hangulattal és hihetetlenül látványos akciórészekkel.

Március 9.

GRAW 2

Az Advanced Warfighter-ek visszatérnek: még fejlettebb eszközökkel, több járművel, változatos helyszínekkel, még jobb multival.

Március 27.

James BOND CASINO ROYALE

Az utóbbi évtized(ek) talán legjobb Bond-filmje, a világ legfeszültebb pókerjátszmájával, végre DVD-n

Március 30.

GOD of WAR 2

Talán a legutolsó igazán zseniális PS2-játék; az általunk kipróbált demó alapján már most megadnánk neki minden elismerést!

Március 30.

Ratchet and Clank: Size Matters

Ratcheték PSP-s kalandja is legalább olyan jónak igérkezik, mint amilyen a Daxter volt!

PLAY! impresszum

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor gkristof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ: Tel: (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel: 888-3477 Fax: 888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu 30/320-1192
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu 888-3455

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó owalitschek@vogelburda.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla -Ügyvezető igazgató-
cswalitschek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. A hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.
Megjelenik havonta, egy szám ára: 1 496 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139, Tel: 06-1-888-3421, -3422
Fax: 06-1-888-3499 H - P: 9 - 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582 H - P: 8 - 20, Sz: 10 - 16 óráig
1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

Előfizetési díjak 1 éves: 13 900 Ft, ½ éves: 7 500 Ft

Nyomda:
Pauker Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Vértes Gábor ügyvezető igazgató
1047 Budapest Baross u. 11-15.

Információ:
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A KÖVETKEZŐ PLAY! 2007. ÁPRILIS 03-ÁN JELENIK MEG!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

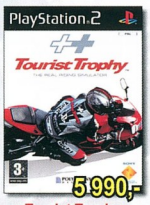
INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

- PC játék programok
- Playstation 3 játékok
- Playstation Portable játékok
- Playstation 2 játékok
- XBox 360 játékok
- DVD filmek
- Könyvek

www.galaxisnet.hu

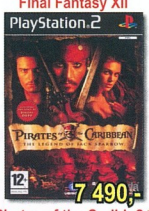
14 390,-
Final Fantasy XII

5 990,-
Formula One 06



5 990,-
Tourist Trophy

6 990,-
TOCA Race Driver 3



7 490,-
Pirates of the Caribb.2.*

6 290,-
Need for Speed Most W.

6 290,-
FIFA 06

6 990,-
GTA Vice City Stories*

3 990,-
Ratchet Gladiator

3 990,-
Jak X

3 990,-
Soul Calibur 3

3 990,-
Moto GP 4

3 990,-
Getaway B.M.

3 990,-
Ratchet & Clank 3

3 990,-
Jak 3

3 990,-
Formula One 2005

4 990,-
Midnight Club 3 Remix

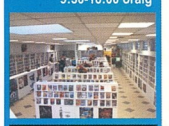
4 990,-
Tomb Raider Legend*

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



AJÁNDÉK
(pl. poszter)
MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK

Várható magyarországi premier: 2007. március 23.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

24 (magyar feliratos).....5 990
7 Sins.....5 990
Batman Begins.....6 290
Battlefield 2 Mod.Combat ...6 290
Bionicle Heroes.....10 990
Black.....6 290
Boxing Champions.....3 990
Brothers in Arms.....5 990
Brothers in Arms Earned.....7 490
Burnout 3 Takedown.....6 290
Burnout Revenge.....6 290
Burn. Dominator (03.23.)*.14 590
Call of Duty 1 Finest Hour...6 990
Call of Duty 2 Big Red One.8 990
Call of Duty 3.....16 990
Canis Canem Edit (Bully)..15 990
Chess Challenger.....3 790
Chicken Little.....6 990
Chronicles of Narnia.....6 990
Destroy All Humans 2.....10 990
Downtown Run.....3 990
Driven to Destruction.....4 790
Enter the Matrix.....7 590
Evolution GT.....9 990
FIFA 2006.....6 290
FIFA 07 (magyar komm.)..14 590
FIFA Street 2.....6 290
Final Fantasy XII.....14 390
Ford vs Chevy.....4 990
Formula One 2005.....3 990
Formula One 2006.....5 990
Getaway.....5 990
Getaway Black Monday.....3 990
God of War.....5 990
Godfather.....6 290
Golden Age of Racing.....3 990
Gran Turismo 4.....5 990
Grand Theft Auto 3.....5 990
GTA Vice City.....5 990
GTA San Andreas.....7 990
GTA Liberty City Stories.....7 990
GTA Vice City Stories*.....6 990
Gyűrűk Ura: Harmadkor.....6 290
Gyűrűk U: Király visszatér ..7 190
Happy Feet.....10 590
Harry Potter Bölcsek köve..7 190
Harry Potter 2 Titkok kamr..7 190
Harry Potter 3 Azkabani f....7 190
Harry Potter 4 Tűz serlege..6 290
Hummer Badlands.....4 990
Jak and Dexter.....3 990
Jak 2: Renegade.....3 990
Jak 3.....3 990
Jak X.....3 990
Just Cause.....9 990
Killer 7.....14 390
Killzone.....5 990
Lord o.t. Rings: 2 Towers....7 190
Madagascar.....8 990
Matrix Path of Neo.....7 990
Medal of Honor Frontline....7 190
Medal of Honor Rising Sun.7 190
MoH European Assault.....6 290
MoH Vanguard (03.30)*....14 590
Midnight Club 3 Remix.....4 990
Metal Gear Solid 3.....6 990
Mortal K. Armageddon.....10 590
Moto GP 4.....3 990
Motorsiege.....3 790
NBA 07.....14 590
Need for Speed Underg. 2..6 290
Need f. S. Most Wanted.....6 290
Need f.S. Carbon (m.fel.)..14 590
NHL 07.....14 590
Noble Racing.....3 990
Okami.....10 590
Outrun 2006.....12 990
Open Season.....12 990
Pirates of the Caribb.2*.....7 490
Pitfall the Lost Expedition ...3 990
Prince of Persia Sands.....5 990
Prince of P Warrior Within...6 490
Prince of P. Two Thrones....7 490
Prince of Persia Trilogy.....9 990
Pro Evolution Soccer 6 .....16 990
Raceway Drag and Stock ...3 990
Racing Simulation 3.....3 990
Ratchet and Clank.....3 990
Ratchet and Clank 2.....3 990
Ratchet and Clank 3.....3 990
Ratchet Gladiator.....3 990
Rayman 10th Anniversary...7 490
Rayman Raving Rabbids ..11 590
Road Rage 3.....3 790
Road Trip Adventure.....3 790
Seek and Destroy.....3 790
Sega Classic Collection.....8 490
Serious Sam Next Encount.3 990
Shrek Smash'n'Crash Rac..9 990
Silent Hill Coll. (2+3+4) 14 990
Sims 2 Házi Kedvenc.....14 590
Socom 3.....5 990
Sonic Heroes.....8 990
Sonic Riders 14 990
Soul Calibur 3.....5 990
Splinter Cell 4 990
SC Pandora Tomorrow 4 990
SC Chaos Theory 6 990
SC Double Agent 11 990
Star Trek Encounters.....9 990
Star Wars Battlefront 2 .....9 990
Star Wars Episode III.....8 990
Star Wars Lego.....4 990
Star Wars Lego 2.....12 990
State of Emergency.....3 990
Stealth Force War on T. 3 990
Stock Car Crash 3 990
Stock Car Speedway.....3 990
Strike Force Bowling.....3 790
Tekken 5 .....5 990
Timesplitters Future Perf. ...3 990
TOCA Race Driver 3 .....6 990
Tom and Jerry.....3 990
Tomb Raider Legend* 4 990
Tourist Trophy 5 990
Tony Hawk's Project 8 .....12 990
Truck Racing 2 .....3 990
UEFA Champ. (03.23.).....14 590
Ultimate Mind Games 3 490
World War II: Soldier.....3 990
WRC 4 .....3 990
WRC Rally Evolved 5 990
XIII 5 990

PSP JÁTÉKOK

Brothers in Arms D-Day....13 990
Burnout Legends 6 290
Burnout Dominator* 11 690
Cars 9 990
F1 Grand Prix 7 490
FIFA 06 .....6 290
FIFA 07.....11 690
FIFA Street 2.....6 290
Formula One 06.....13 990
Godfather.....11 690
GTA Liberty City Stories....12 990
GTA Vice City Stories 12 990
Harry Potter 4 Tűz serlege..6 290
Killzone Liberation 14 990
Lego Star Wars 2.....12 990
Loco Roco.....13 990
Lord of the Ring Tactics 6 290
Medal of Honor Heroes.....11 690
MediEvil Resurrection.....7 490
Metal Gear Acid 2 .....13 990
Mind Quiz.....7 990
Mortal Kombat Unchained 10 590
NBA 07.....11 690
Need for Speed Underg.R.. 6 290
NFS Most Wanted 6 290
NfS Carbon OTC.....11 690
NHL 07.....11 690
Outrun 2006.....13 990
Pirates of the C. Dead M...12 990
Prince of Persia Revelat.....7 990
Prince of P. Rival Swords*...7 Jön
Pro Evolution Soccer 6 .....14 990
Rainbow Six Vegas.....12 990
Ridge Racer.....7 490
Ridge Racer 2.....14 990
Shrek Smash'n'Crash*.....9 990
Sims 2 Pets.....11 690
Splinter Cell Essentials 13 990
Star Trek Tactical Assault..13 490
Star Wars Battlefront 2 .....8 990
Star Wars Lethal Alliance..12 990
Star Wars Shadow Strike* 14 990
Tekken Dark Resurrection 13 990
TOCA Race Driver 3* 11 990
Tomb Raider Legend* 4 990
UEFA Champ. (03.23.).....11 690
Untold Legends.....9 990
Wipeout Pure 7 490
World Rally Champ.....7 490
X-Men Legends 2 .....9 990

XBOX 360 JÁTÉKOK

Battlefield 2 Modern C. 9 590
Battlestation Midway.....15 990
Bionicle Heroes.....14 990
Burnout Revenge.....9 590
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Call of Duty 3 .....15 990
Crackdown 17 990
Dead or Alive 4* 8 990
Dead or Alive Xtreme 2 ....12 990
Dead Rising 9 590
FIFA 2007 .....16 890
Gears of War 16 990
Ghost Recon Adv. W. 2* ..16 990
Godfather.....16 890
Just Cause.....15 990
Kameo Elements of Pow....9 990
Lego Star Wars 2.....16 990
Lost Planet.....16 890
LOTR Battle for M.E. 2 .....9 590
Need for Speed M.W. 9 590
Need for Speed Carbon....16 890
Ninety-nine Nights 16 990
Oblivion 11 990
Perfect Dark Zero 9 990
Prey 16 990
Project Gotham Racing* 8 990
Quake 4 .....9 990
Rainbow Six Vegas.....18 990
Rayman Raving Rabbids...16 990
Ridge Racer 6.....9 990
Splinter Cell Double A.....19 990
Stranglehold* 16 890
Table Tennis.....7 990
Tomb Raider Legend* 6 490
Tony Hawk's Project 8 .....16 990
Top Spin 2.....9 990
UEFA Champ. (03.23.).....16 890

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.03.01-03.28. III a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók

MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL

EXTRÉM
MINT A MÁRCIUSI
FHM

FHM

Férfiaknak. Havonta. Mindenről.